REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #227

Playmania

GRATIS Guía UNCHARTED EL LEGADO PERDIDO

32 PÁGINAS

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

UNCHARTED EL LEGADO PERDIDO

Todos los coleccionables • Paso a paso • Puzles • Trofeos

Play

CONCURSO
¡Regalamos 10 juegos!

5 Knack II + llavero

5 Everybody's Golf

¡¡PASIÓN POR EL BASKET!!
Alucina con NBA 2K18

RETROPLAY

EL ARQUITECTO DE PLAYSTATION 4
La sorprendente trayectoria de Mark Cerny

¡MOLA SER MALO!

25 JUEGOS
que nos llevan al lado oscuro

ANALIZADOS

PES 2018
F1 2017
KNACK II
UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO
YAKUZA KIWAMI
AGENTS OF MAYHEM...

¡UNA AVENTURA FARAÓNICA!

ASSASSIN'S CREED ORIGINS
Descubre los orígenes de los Assassins

COMPARATIVA DE PLATAFORMAS

8 CLÁSICOS PUESTOS AL DÍA
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, Sonic Mania, Ratchet & Clank, Abe's Oddysee, Rayman Legends...

¡LA VUELTA AL COLE!

30 JUEGOS
QUE QUERRÁS JUGAR ANTES DE FIN DE AÑO

CONTINÚA TU EXPERIENCIA DIGITAL











PS4
7
www.pegi.info
LEGO
LA NINJAGO PELÍCULA
EL VIDEOJUEGO
THE LEGO NINJAGO MOVIE VIDEOGAME software © 2017 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2017 The LEGO Group. THE LEGO® NINJAGO MOVIE © &™ Warner Bros. Entertainment Inc. & The LEGO Group. "PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s17)
LEGO GAMES
TT games
DESCUBRE EL NINJA QUE HAY EN TI
NINJAGO PELÍCULA
¡CONVIÉRTETE EN NINJA!
26/09/2017
Y DISFRUTA CON LA PELÍCULA SÓLO EN CINES

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Surgirán nuevas leyendas...

Pero por desgracia, no podemos contároslas en este número. Cuando leáis esto, *Destiny 2* ya llevará más de una semana a la venta. Por fechas, deberíamos haber llevado su análisis en esta revista que tienes entre las manos. De hecho, nuestro compañero David Martínez asistió a un viaje organizado por Activision que tenía como objetivo posibilitar que algunos medios seleccionados pudiéramos hacer el análisis. Pero las 20 horas que allí pudimos jugar no son suficientes para valorar un juego como *Destiny 2*...

Así que, siendo honestos, y por mucha rabia que nos dé (que nos la da, creedme), hemos decidido posponer hasta el próximo número el análisis de *Destiny 2*. Lo bueno es que será un análisis reposado, habiendo jugado las horas necesarias para hablar sobre él con conocimiento de causa. Lo malo es que os llegará muy tarde. Pero bueno, el mes que viene os reglaremos también la guía de *Destiny 2*. Esperemos que, de algún modo, esto os sirva para compensar la espera.

Retomando el eslogan de *Destiny 2* que he usado como titular, "surgirán nuevas leyendas"... en el mundillo de los videojuegos y además, muy pronto. Si no me creéis, echadle un ojo al reportaje que hemos preparado sobre "la vuelta al cole". Un antidepresivo de 10 páginas en el que te presentamos 30 juegos que no querrás perderte de aquí a final de año.

Y entre esas "nuevas leyendas" quiero destacar nuestra portada: *Assassin's Creed Origins*. Personalmente, disfruté mucho con el primer *AC* y con la trilogía de Ezio, pero a partir de ahí para mí la saga comenzó a perder interés... Hasta que llega *Origins*, un *AC* con una fastuosa ambientación y un nuevo sistema de combate que creo que le va a sentar de lujo. Otra "leyenda", aunque no es precisamente nueva, son los chicos de Visual Concepts, que todos los años se esfuerzan por incluir novedades de peso en sus *NBA 2K*. Y la última leyenda ya es casi "urbana": ¿cuándo sabremos algo de *Red Dead Redemption 2*? Rockstar dijo que en verano. Y el verano se acaba...

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

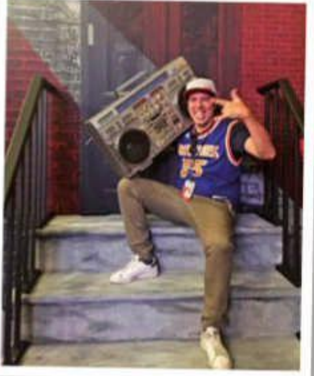
Este mes nos ha dado tiempo a... a montar en tuk tuk por Madrid, asistir a la Gamescom de Colonia y viajar a Nueva York a la presentación de *NBA 2K18*.



Para promocionar *Uncharted: El Legado Perdido*, Sony preparó un tuk tuk, con PS4 incluida, en el que se montó Dani Acal.



Alex Alcolea estuvo en la Gamescom y probó todos los juegos. Iba tan "sobrado" que se hizo una foto con la competencia...



Mientras tanto, Borja Abadíe viajó a Nueva York a la presentación de *NBA 2K18*. Allí ya veis que se sintió como un "hermano" más, pero luego en la cancha le dieron lo suyo.

Lo que nos habéis dicho...

Agradecidos



@1712davilo
@revisplaymania Muchas gracias a por esos tres meses de @PSPlusES. ¡¡¡SOIS LOS MEJORES!!!

Parecidos ¿razonables?



@emilito26
¿Barry Seal es un poco demasiado parecido a Nathan Drake ? Vale que sólo he visto el trailer pero... @revisplaymania

Dando la razón



@IVANius78
Toda la razón @daniacal en @revisplaymania 225: lo más importante que se vendan juegos y algunos merecen ser imperecederos ;)

De vacaciones



@Thephfceramic
Nada mejor que estar en la playita (ahora que no hay gente) leyendo @revisplaymania.

En defensa de Vita



Oscar Castán Martínez
¿Qué pasa con PS Vita? ¿Por qué no hacen más juegos? Que saquen más juegos para PS Vita y por favor que no retiren más juegos del Store que iba a comprar el *Colin McRae Rally 2005 plus* en el Store y lo han quitado de la lista de juegos del Store para PS Vita.

Felicitadores



@Lorest121
Grande @revisplaymania sabéis traer buenos "manuales" que nos quitan otros.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #227







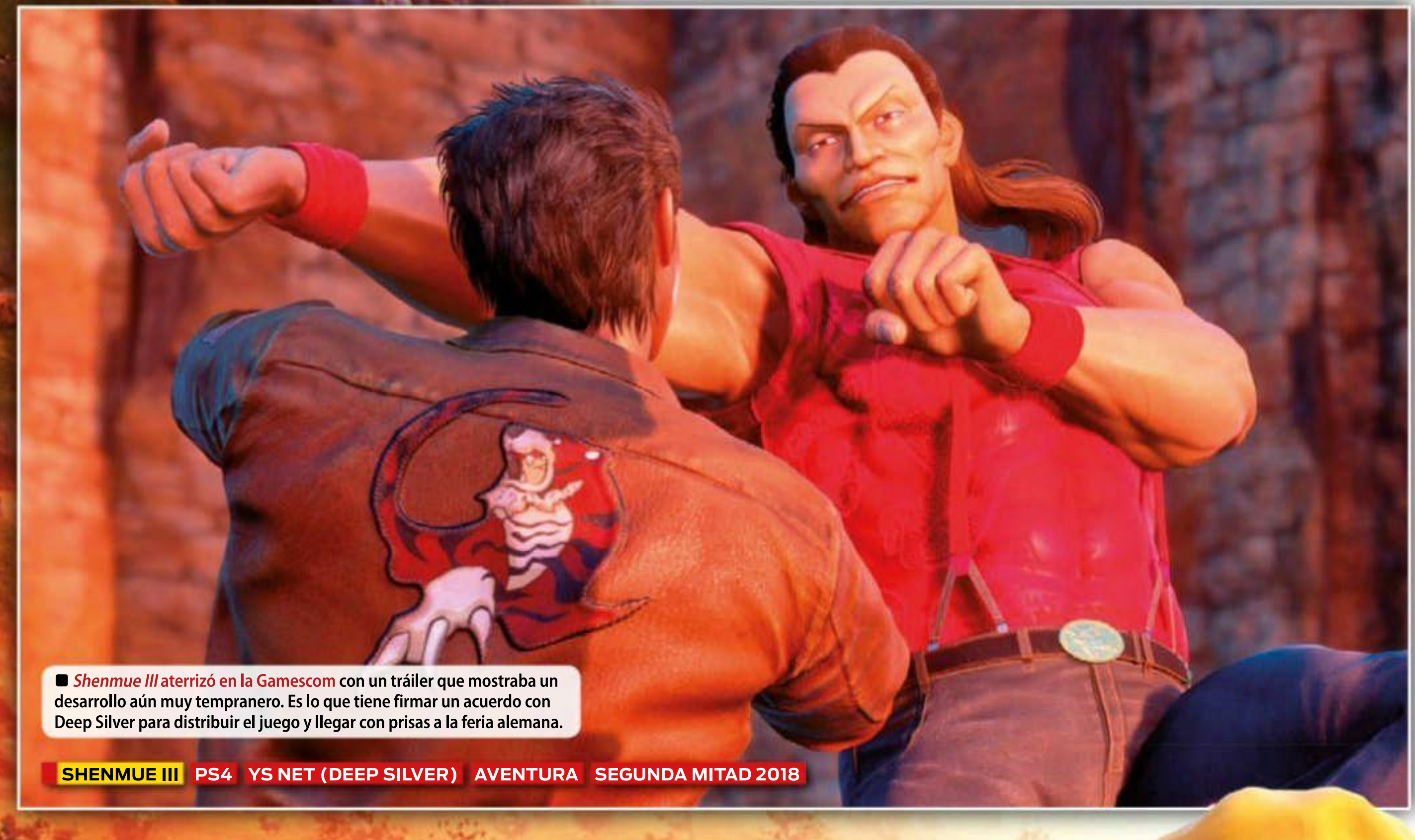
NBA 2K18. Pocas sagas anuales tienen la capacidad de sorprender como lo hace ésta todos los años. Alucinante.



Jugando a ser malos. Si estás cansado de ser siempre el héroe, saca tu cara más oscura con estos 25 juegos.

REPORTAJE
PÁGINA 18
EN PORTADA
Assassin's Creed Origins
Descubre el origen de la Hermandad de Asesinos con el juego más grande y completo de toda la saga.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



Shenmue III aterrizó en la Gamescom con un tráiler que mostraba un desarrollo aún muy temprano. Es lo que tiene firmar un acuerdo con Deep Silver para distribuir el juego y llegar con prisas a la feria alemana.

SHENMUE III | PS4 | YS NET (DEEP SILVER) | AVENTURA | SEGUNDA MITAD 2018

Shenmue da la cara en la Gamescom

LA TERCERA ENTREGA DE LA SAGA ESTRENÓ TRÁILER Y POLÉMICA EN LA FERIA ALEMANA

Desde el ya mítico E3 de 2015 las noticias sobre el desarrollo de *Shenmue III* nos han ido llegando con cuentagotas. Un par de imágenes por allí, unas declaraciones por allá y poco más. Por eso, la publicación de un nuevo tráiler en la Gamescom, junto con varias entrevistas concedidas por Yu Suzuki, el genio creador de la saga, nos han alegrado el verano.

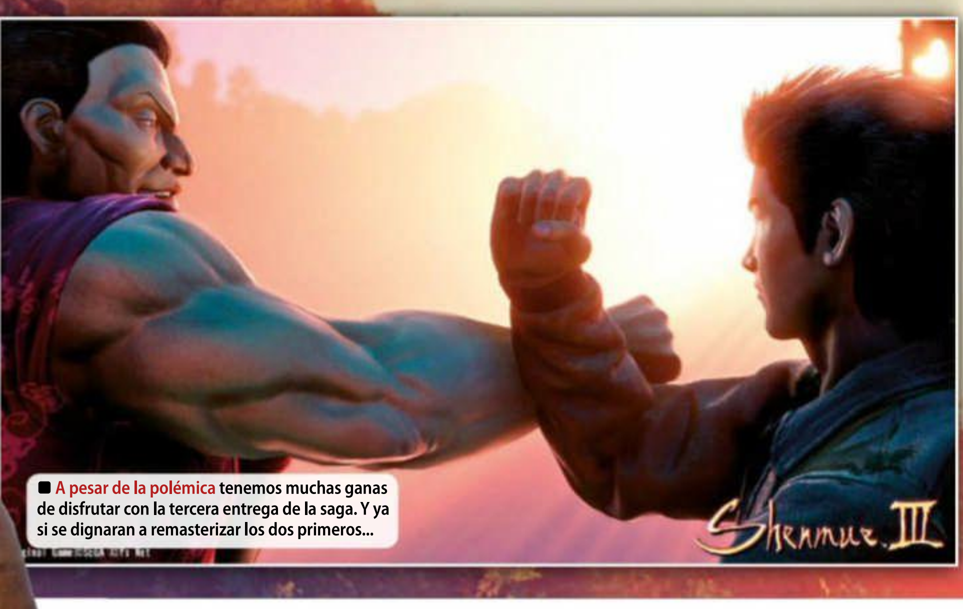
En el tráiler vemos a Ryo Hazuki, protagonista de las dos primeras entregas, en su llegada a China. Para los que no conozcan aquella mítica saga de Dreamcast, os recordamos que Ryo va en busca de Lan Di, el asesino de su padre. Pero tranquilos, que a falta de que se cumpla nuestro sueño de ver las remasterizaciones de las dos primeras entregas (asunto que sigue en manos de Sega), Yu Suzuki ha querido incluir algunos vídeos que sirvan de introducción a los recién llegados a la saga. Incluso podremos telefonear a nuestros viejos amigos para que nos pongan al día de su vida actual al tiempo que nos refrescan la memoria con lo sucedido previamente. También se ha desvelado que el juego durará unas 30 horas y que su tamaño será muy similar a lo que vimos en *Shenmue II*. Los combates tendrán peso, pero no más que los otros elementos del juego, como la historia, los diálogos, las decisiones, los Quick Time Event en las secuencias de acción más cinemáticas o los toques roleros, como un árbol de habilidades. También habrá minijuegos para todos los gustos, como carreras, pesca, apuestas, máquinas recreativas...

La polémica la puso el apartado técnico, con unos modelos y unas expresiones faciales que parecían sacadas de anteriores generaciones. El equipo de YS Net se ha apresurado a aclarar que los personajes no están del todo terminados aún y que su acabado mejorará de cara a la versión final, que llegará en el segundo semestre de 2018.

Ryo Hazuki, con la ayuda de Ling Shenhua, continuará su historia de venganza en esta tercera entrega.


Shenmue es una historia de artes marciales, así que las peleas serán clave. Eso sí, Yu Suzuki quiere que no sean tan complicadas como el sistema de *Virtua Fighter* de las primeras entregas.



A pesar de la polémica tenemos muchas ganas de disfrutar con la tercera entrega de la saga. Y ya si se dignaran a remasterizar los dos primeros...

EL TERMÓMETRO






SUBEN

NBA 2K Y SUS GANAS DE REINVENTARSE

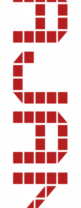
Cuando lo habitual es que las "grandes series" se duerman en los laureles, es de agradecer el empeño que ponen todos los años en Visual Concepts por incluir novedades de peso en sus *NBA 2K.*

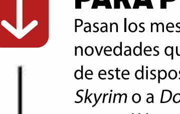
CLÁSICOS DE PSONE QUE VUELVEN

A los regresos ya consumados de éxitos de PSone, como *Crash Bandicoot,* o hace tiempo confirmados, como el remake de *FFVII,* se unen este mes los anuncios del regreso de otras sagas míticas de PSone como *Fear Effect* o *Nightmare Creatures.*

GRANDES CIFRAS DE *FINAL FANTASY XIV*

EL MMORPG *Final Fantasy XIV* cumple 4 años y lo celebra con dos semanas de eventos especiales y rebajas (hasta el 26 de septiembre). Y además, ha superado los 10 millones de jugadores en todo el mundo.





BAJAN

ALGUNOS DLC...

Vale que ya nos hemos acostumbrado a pagar un dinero extra por contenidos descargables que bien podrían estar incluidos en el juego. Pero en algunos casos nos sigue doliendo. Esta vez nos referimos al primer DLC de *Tekken 7* que, atuendos aparte, trae un minijuego de bolos. En *Tekken Tag Tournament* de PS2 este divertido minijuego venía incluido...

POCAS NOVEDADES PARA PLAYSTATION VR

Pasan los meses y no encontramos muchas novedades que expriman las posibilidades de este dispositivo. Está bien poder jugar a *Skyrim* o a *Doom*... ¡pero queremos juegos nuevos! Y parece que el modo para PS VR incluido en *GT Sport* será anecdótico...

HA FALLECIDO ALFONSO AZPIRI

El pasado 18 de agosto falleció el dibujante Alfonso Azpiri, muy conocido en nuestro sector por sus trabajos que sirvieron para ilustrar incontables carátulas de videojuegos, desde los tiempos del Spectrum y la edad de oro del soft español hasta obras algo más recientes como *Dark Souls II.* Descansa en paz, maestro.



16 años después, Frank West volverá a verse atrapado en un centro comercial con zombis. Que mala suerte tiene, ¿eh?

Dead Rising 4 llega a PS4 en su edición "definitiva" tras un año de exclusividad con Microsoft.

El modo Capcom Heroes nos permitirá vestirnos como personajes clásicos de Capcom.

Los zombis volverán a casa por Navidad

DEAD RISING 4 | PS4 | CAPCOM | 5 DE DICIEMBRE

Tras cumplir el periodo de "exclusividad" acordado con Microsoft, un año después de su lanzamiento en Xbox One, recibiremos en PS4 la versión "completa" de *Dead Rising 4*, otro brutal juego de acción en el que Frank West volverá a demostrar que no tiene rival a la hora de machacar zombis de las formas más variopintas y descacharrantes. *Dead Rising 4: Frank's Big Package* se desarrolla 16 años después del primero y en él deberemos "cubrir" un nuevo brote zombi junto a Frank West (qué mala suerte tiene este chico, ¿verdad?) en un centro comercial de Willamette (Colorado) y sus alrededores. El desarrollo volverá a plantear un escenario abierto, permitiendo utilizar casi cualquier cosa como arma y con nuevas opciones como hacernos "selfies" con los zombis. Y por supuesto, conservará el modo cooperativo que nos permitirá cumplir misiones y hacer el "cabra" por Willamette con hasta cuatro amigos. Esta edición incluirá todos los contenidos descargables aparecidos a lo largo del año para Xbox One, además de dos clases nuevas de zombi y el modo Capcom Heroes, con el que podremos lucir trajes y realizar ataques inspirados en personajes clásicos de Capcom. Acción y risas aseguradas.



La historia será la misma pero todo el apartado gráfico será totalmente nuevo: entornos y personajes 3D, cinemáticas...

Sacar esta espada desencadenará trágicos acontecimientos que tendremos que enmendar a lo largo de la aventura.



SECRET OF MANA | PS4/VITA | SQUARE-ENIX | 15 DE FEBRERO

El regreso de un clásico de los juegos de rol

El 15 de febrero podremos disfrutar en PS4 y en PS Vita del remake de uno de los mejores juegos de rol de la historia. *Secret of Mana* se lanzó en 1993 para Super Nintendo y se estrenará en PS4 manteniendo la historia original de sus tres protagonistas, pero con gráficos totalmente nuevos y en 3D, música arreglada, nuevas escenas para desarrollar la historia principal y mejoras en la jugabilidad que, según Square-Enix, sabrán encandilar tanto a los nuevos jugadores como a aquellos que tuvimos la suerte de disfrutarlo en su día.
Secret of Mana nos invita a vivir una enorme aventura en compañía de Randi (poseedor de la espada sagrada), la princesa Primm y Popoi, un amnésico duende. Nuestro objetivo será recuperar las 8 semillas que devolverán la paz a un mundo invadido por demonios, contra los que lucharemos en tiempo real, igual que en el juego original. Eso sí, sólo estará disponible en digital...

HYPE STATION | ESPACIOS DE OCIO

Los espacios HYPE Station cumplen seis meses de vida

Los HYPE Station son espacios, en centros comerciales de toda España en los que podemos jugar con PS4, participar en torneos, concursos, premières... En sus seis meses de vida ya cuenta con 6 espacios, que serán nueve a finales de año y suma más de 4.500 socios. Si tras hacer la compra te apetece echar una partida, probar PlayStation VR o participar en algún concurso, visita **www.hypestation.es**, consulta tu espacio más cercano y regístrate para acceder.



En sus seis primeros meses de vida ya cuenta con 4.500 socios y ha acumulado más de 8.000 visitas.



Attack on Titan 2 será otro beat' em up en el que volveremos a proteger a la humanidad de los destructivos titanes.

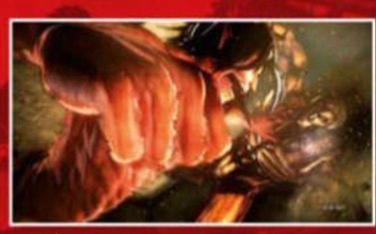
ATTACK ON TITAN 2 | PS4 | KOEI TECMO | PRINCIPIOS 2018

Los titanes atacan de nuevo

Los fanáticos del manga y del anime estarán encantados con el anuncio de *Attack on Titan 2*, secuela directa de *Attack on Titan: Wings of Freedom* que, como recordaréis, salió para PS4 en 2016 (también para PS3 y PS Vita, aunque en estas dos versiones sólo llegaron a nuestro país en formato digital) y que adaptaba la primera temporada de la serie y parte del exitoso manga de Hajime Isayama. Pues esta segunda entrega se va a centrar en la segunda temporada del anime (emitida este mismo año) y volverá a estar desarrollada por Omega Force, el estudio responsable del primero y de los *Dynasty Warriors* y todos los "musou", con lo que ya os podéis hacer una idea de lo que nos espera. Volveremos a ponernos el Equipo de Maniobra Tridimensional (conocido como ODM por sus siglas en inglés) para tratar de tumbar como sea a los terribles y variopintos titanes que amenazan el futuro de lo poco que queda de humanidad... En cuanto a las plataformas en las que saldrá, de momento sólo se ha confirmado PS4 (con mejoras visuales en PS4 Pro), así que mucho nos tememos que esta vez no vamos a verlo en PS Vita...



Volveremos a ponernos el equipo de maniobra tridimensional para alcanzar a los titanes.



Gráficamente superará al anterior. Sus creadores han confirmado mejoras visuales en PS4 Pro.

EN POCAS PALABRAS

LLEGARÁ EN 2018

CONAN SE EXILIA HACIA PS4

Tras su éxito en la plataforma Early Access de Steam (ha vendido ya medio millón) ***Conan Exiles*** tendrá **edición "completa" en PS4.** Se trata de un juego de **acción y supervivencia** en la era Hyboria, con un enorme **mundo abierto** para explorar.



CON HARLEY-DAVIDSON

THE CREW 2 Y LAS MEJORES MOTOS

Ubisoft anuncia que ha llegado a un acuerdo con **Harley-Davidson** para que las motos de la mítica marca aparezcan en ***The Crew 2*** y podamos cruzar este enorme escenario norteamericano pilotando, entre otras, la **Harley-Davidson Iron 883.** Saldrá **a comienzos de 2018.**

EN PERSPECTIVA CENITAL

CYBERPUNK EN PS4 CON *RUINER*

Ambientado en el **año 2091**, ***Ruiner*** es un juego de **acción** que se desarrolla en la ciudad de Rengkok. Bajo una **perspectiva cenital**, nos enfrentemos a una peligrosa corporación utilizando todo tipo de **implantes cibernéticos** y futuristas armas. Sale el **26 de septiembre.**



RECHAZARON SU RPG

OBSIDIAN Y SU JUEGO DE TRONOS

Con la 7ª temporada de **Juego de Tronos** ya acabada, nos enteramos de que **Obsidian** (***Fallout: New Vegas, Pillars of Eternity...***) tuvieron la oportunidad de realizar **en 2005 un RPG** inspirado en la licencia, antes del estreno de la serie. **Lo rechazaron** porque consideraron que los libros **"se apoyaban demasiado en las intrigas políticas".** Pocos dragones, gigantes y caminantes blancos veían los californianos...

CON *LET'S SING 10*

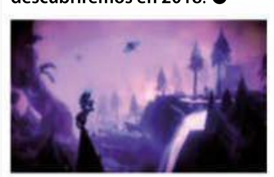
A CANTAR OTRA VEZ EN OCTUBRE

En **octubre *Let's Sing 10*** volverá a convertir nuestro salón en el escenario de los mejores conciertos con **otro "karaoke"** que nos invitará a cantar **30 éxitos, de artistas nacionales** (como Dasoul o Manuel Carrasco) **e internacionales** (Coldplay, Lost Frequencies. Al igual que en la pasada edición podremos usar una **app que convertirá nuestro móvil en un micrófono.**

Y AMA LA NATURALEZA

MANTÉN LA FE EN LOS JUEGOS INDIE

Fe será una pausada **aventura indie** (aunque producida bajo el paraguas de EA) que mediante la exploración y un **cuidado y original apartado artístico** tratará de recordarnos lo importante que es cuidar la naturaleza y que todo está conectado. **Lo descubriremos en 2018.**



LA QUE FALTABA

AMAZON PRIME VIDEO, EN PS4

El mes pasado se estrenó la aplicación de **HBO** y hace unos días Sony anunció que **Amazon Prime Video**, el servicio de vídeo bajo demanda de Amazon, **ya está disponible también en España para PS4 y PS3.** Gracias a esta aplicación podemos ver **series originales de Amazon, como "American Gods".**

EDICIÓN ESPECIAL

PS4 SE VISTE DE CARRERAS

El **18 de octubre se pone a la venta *Gran Turismo Sport*** y para celebrarlo Sony lanzará esta **preciosa edición especial de PS4,** con un disco duro de 1 TB, que estará acompañada de un Dual-Shock 4 con el logo del juego grabado en el panel táctil y de la edición Standard+ de ***GT Sport***, que incluye contenido descargable y 250.000 créditos.



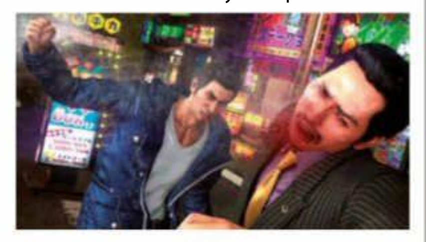


... los ganandores del concurso PS Plus?

Pues que ya tienen su código y disfrutan gratis de tres meses de suscripción a PS Plus. Si crees que puedes ser uno de los ganadores, puedes consultar la lista completa aquí: **www.hobbyconsolas.com/concurso/playmania-codigosPS.**

... el lanzamiento de *Yakuza 6* en Europa?

En la pasada Gamescom de Colonia, Sega anunció oficialmente la fecha de lanzamiento de *Yakuza 6* para Europa. Saldrá el 20 de marzo y sólo para PS4.



... el multijugador de *Stardew Valley*?

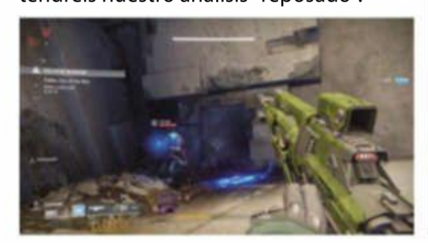
En 2018 estará disponible el modo multijugador *de Stardew Valley*, que nos permitirá compartir nuestro terreno con otros tres amigos. Cada uno tendrá su granja pero podremos cooperar, compartir elementos y recursos del inventario, etc. .

...la segunda parte de *Alpha Protocol*?

Pues que a sus creadores, Obsidian Entertainment, les encantaría hacerlo. Feargus Urquhart, responsable del estudio, ha declarado que "podríamos volver con todo lo que hemos aprendido y hacer otro juego, porque hay mucho espacio para hacer cosas en ese universo. Tenemos algunas ideas estupendas para una secuela". Esperamos verla en el futuro.

... nuestro análisis de *Destiny 2*?

Cuando leáis esto, *Destiny 2* ya estará en las tiendas. Deberíamos haber llevado su análisis en este número, pero Activision no lo envió a tiermpo. El mes que viene, habiéndole metido las horas necesarias, tendréis nuestro análisis "reposado".





LOS PILARES DE LA TIERRA | PS4 | DAEDALIC/AVANCE | YA DISPONIBLE

Los Pilares de la Tierra, se lee y también se juega

La famosa novela de Ken Follett llega a PS4 en forma de "aventura gráfica" en tres partes. Ya está disponible la primera de ellas.

"Los Pilares de la Tierra" es una novela histórica escrita por el autor galés Ken Follett que terminó convirtiéndose en un auténtico "best-seller". Su sombra es tan alargada que, 18 años después de su publicación, ha dado lugar a una "aventura estilo Telltale" pero a cargo de Daedalic (autores de *Deponia* o *Silence*). *Los Pilares de la Tierra* es una aventura en formato episódico dividida en tres partes (ya está disponible la primera). Ambientada en Inglaterra en el siglo XII, nos pone en la piel de tres personajes (Jack el constructor, la noble Aliena y el monje Philip) en el pequeño pueblo de Kingsbridge, cuya única oportunidad de progresar y salir de la pobreza en la que se encuentra es acometer la construcción de una catedral. Esta trama, a grandes rasgos, es el telón de fondo de novela y juego. Pero nosotros podremos cambiar el curso de los acontecimientos narrados en la novela con nuestras decisiones, en una historia de conspiraciones y romance que durará 30 años. De hecho, la historia y las decisiones que tenemos que tomar se llevan todo el peso en el desarrollo (aunque hay algunos minijuegos y eventos de acción rápida). Y si no te seducen sus diálogos, lo harán los más de 200 fondos pintados a mano que contemplaremos en la aventura. O la BSO a cargo de la Orquesta Filarmónica de Praga. Incluso el mismísimo Ken Follett pone la voz a un personaje (voces en inglés y textos en castellano).



Aliena, Jack y Philip son los tres personajes que podemos manejar. Si has leído la novela, ya los conoces.



Nuestras decisiones tendrán sus consecuencias. Con tanta carga narrativa, se agradecen los textos en castellano.





Los Pilares de la Tierra narra una historia de conspiraciones y romance en un pueblo inglés, en el siglo XII. Es fiel al libro.



Los diálogos son la base del desarrollo. Si no eliges rápido una respuesta, tu interlocutor lo interpretará como un silencio.

Los Pilares de la Tierra es una aventura en formato episódico. Son tres partes en total, y cada una tiene siete capítulos.

» UNA EDICIÓN COLECCIONISTA COMO UNA CATEDRAL

Avance distribuye en España la edición en formato físico de *Los Pilares de la Tierra* y, además, se han currado una edición coleccionista "como una catedral". Incluye la primera parte ya disponible (los dos partes restantes se descargarán como actualización cuando sin coste adicional cuando se lancen), la BSO, un puzzle, un libro de postales y un "flipbook" con una animación completa: el juego está animado a mano, y con este libreto se podrá contemplar el proceso paso a paso.

La edición normal cuesta 39,95 € y la Coleccionista 54,95 €.

Otros libros en "formato juego"

Aunque no hay muchos casos que tengan la fidelidad de *Los Pilares de la Tierra* a la hora de adaptar su libro homónimo, en la historia de PlayStation sí encontramos otros ejemplos parecidos, mejores o peores, como *El Código Da Vinci* o *Dante´s Inferno* (basado en la primera parte de La Divina Comedia). En cuanto a PS4, también hay juegos que, si bien no son adaptaciones, sí expanden las tramas y universos de algunas sagas literarias. Como estos:



Canción de Hielo y Fuego tuvo un RPG en PS3 y una aventura de Telltale sobre la casa Forrester (citada en Danza de Dragones).



Metro 2033 se basa en la novela homónima del ruso Dmitry Glukhovsky. Y *Metro Last Light*, en Metro 2015 (¿o es al revés?).



La historia que plantea *The Witcher III* se desarrolla tiempo después de lo que narran los libros. Merece la pena leerlos.



Sombras de Mordor y su secuela, *Sombras de Guerra*, se desarrollan entre El Hobbit y ESDLA. Su historia no es canónica.



La serie *Dynasty Warriors* se inspira (muy libremente) en el clásico de la literatura china Romance de los Tres Reinos.

Lo más nuevo de PlayStation VR





HABRÁ UN ESPACIO DEDICADO AL DISPOSITIVO DE REALIDAD VIRTUAL de PS4 en que el podremos disfrutar, por primera vez en España, de juegos como *Bravo Team* y *The Impatient*. Pero además, encontraremos un montón de contenidos para probar en PlayStation VR, desde *GT Sport VR* a *Superhot, Farpoint* o *Arizona Sunshine* entre otros.

Y os recomendamos que os paséis por aquí, porque no sabréis lo alucinante que pude ser jugar con este dispositivo de realidad virtual hasta que no lo probéis.

Vive las fina PlayStation

DURANTE AGOSTO Y SEPTIEMBRE se han celebrado los PS Plus Challenge que dan acceso a las finales presenciales de PlayStation League en Barcelona Games World. Por supuesto, si estamos en la feria podemos intentar clasificarnos, para vernos las caras con los mejores jugadores de *COD IW, NBA 2K17, FIFA 17, PES 2017, Street Fighter V y Rocket League* y ganar un montón de premios Además, habrá torneos abiertos para todos los asistentes y gradas para que disfrutemos de los partidos como público. Para más información, visitad: **www.ligaplaystation.com**

BARCELONA GAMES WORLD

DEL 5 AL 8 DE OCTUBRE TIEN

PlayStat

PlayStation se prepara para invadir la feria de videojuegos más importante de nuestro país, con un espectacular stand repleto de sorpresas.

En esta segunda edición de Barcelona Games World, el stand de PlayStation va a volver a ser el más espectacular del evento. Ya estamos acostumbrados a que nos sorprendan con espacios exclusivos, alucinantes presentaciones y muchos, muchísimos puestos de juego. Pues este año van a rizar el rizo, con **un stand de 4.451 metros cuadrados y más 300 PS4** a disposición de los visitantes, donde disfrutaremos tanto de los grandes juegos del momento (exclusivos y de third parties) como de **títulos que no se habían podido probar antes, como *Detroit: Become Human*.**

BGW es la feria de videojuegos más importante de nuestro país, donde además de verse juegazos, se celebran conferencias, mesas redondas, competiciones de eSports y se suceden eventos de todo tipo. Eso sí, el stand de PlayStation suele sobresalir tanto por su tamaño como por la cantidad de juegos mostrados. El escenario principal estará lleno de actividad durante toda la feria, acudirán desarrolladores de talla internacional, Liga PlayStation celebrará sus competiciones presenciales, habrá **demos guiadas de juego tan esperados como *God of War, Days Gone, Spider-man*…** Y los miembros de PlayStation Plus tendremos un espacio sólo para nosotros. ¿De verdad os lo vais a perder? Recordad: del 5 al 8 de octubre, tenemos una cita en Fira Barcelona.



¡Vive una experiencia ú

***GRAN TURISMO SPORT* SERÁ UNA DE LAS ESTRELLAS DEL STAND DE PLAYSTATION.**
Si ya el año pasado tuvo un espacio destacado en la feria, este año, a punto de lanzarse al mercado, será uno de los grande atractivos del evento y una oportunidad única de probarlo de primera mano, tanto jugando la estilo tradicional, como con PlayStation VR, antes de que se ponga a la venta. El volante oficial forma pareja de manera excepcional con este alucinante simulador, alcanzando cotas de realismo nunca vistas. Está por confirmar si repetirán los espectaculares puestos de juego del año paso (en las fotos), pero si no son iguales, seguro que son aún más alucinantes.



les de League





PS Talents: en apoyo al desarrollo local

COMO YA ES HABITUAL, EL STAND DE PLAYSTATION incluirá un gran espacio para su iniciativa PlayStation Talents que, como sabéis, está destinada a apoyar el desarrollo de videojuegos en nuestro país. Allí podremos disfrutar de algunos de los desarrollos españoles más prometedores apoyados por PlayStation España, y ayudar a elegir a los finalistas de la IV Edición de los Premios PlayStation.





ES UNA CITA EN BARCELONA ¡NO TE LA PUEDES PERDER!

ion va a por todas



nica con GT Sport!



¡Descubre PlayLink!

ESTA NUEVA SERIE DE JUEGOS SOCIALES tiene la peculiaridad de permitirnos jugar usando como mando nuestra tableta o smartphone, sin necesidad de comprar más Dual Shock. El primer juego de la serie (*¡Has sido tú!*) ya está disponible, pero en Barcelona Games World podremos probar títulos muy distintos (desde el thriller *Intenciones Ocultas* a los minijuegos de *Frantics*) y descubrir las muchísimas posibilidades de esta nueva manera de jugar, que nos garantiza horas de risas con familia y amigos.







Y por supuesto... juegos

DENTRO DEL ENORME STAND DE PLAYSTATION (recordad, 4.451 m^2), podremos disfrutar de un montón de juegos, como *Detroit: Become Human, Uncharted El Legado Perdido, Horizon Zero Dawn, Matterfall, Knack II, Everybody's Golf...* Pero también caben juegos de third parties, lo que nos permitirá disfrutar de títulos tan esperados como *Call of Duty WWII, Destiny 2, FIFA18, SW Battlefront II, NBA 2K18, WWE 2K18, Final Fantasy Dissidia...* Y esto es sólo el principio...





ENTREVISTA A...
JEFF LITCHFORD
VICEPRESIDENTE DE DECK NINE

"Estamos deseando saber cómo responden los fans"

Hablamos con el vicepresidente del estudio responsable de *Before the Storm* sobre el reto que ha supuesto para ellos encargarse de la precuela de *Life is Strange*, un auténtico juego de culto.

Miles de fans mirarán con lupa el trabajo de Deck Nine en *Before the Storm*, la precuela en formato episódico de *Life is Strange*. Su vicepresidente Jeff Litchford nos cuenta cómo ha sido su desarrollo, desde sus relaciones con Dontnod (autores del original) hasta algunas de las dificultades que han tenido que superar, incluida una huelga de actores de doblaje. ¡Ojo si no habéis jugado al primero que hay algunos spoilers!

Como precuela que es, todo el mundo puede disfrutar de *Life is Strange: Before the Storm*. Pero suponemos que habrá algunos guiños y referencias que sólo los fans del primer juego entenderán, ¿verdad?
Para los fans del primer *Life is Strange* hemos añadido una capa de guiños y referencias que por supuesto van a disfrutar. También les gustará regresar a algunos lugares ya vistos en el original y contemplar sus diferencias. Pero sobre todo, hemos creado un escenario rico y completo para que pueda ser explorado tanto por fans del primero como por la gente que se acerque por primera vez a este universo. Sabíamos que, para algunos jugadores, esta podría ser su primera toma de contacto con *LiS*, así que preservamos los misterios del primer juego y construimos una nueva historia.

La gente de Dontnod (autores del primero) está desarrollando además *Life is Strange 2*. ¿Estáis trabajando con ellos para mantener la cohesión en la historia de los dos juegos o tenéis libertad plena en este sentido?
Como fanáticos que somos del original, estamos impacientes por ver lo que están desarrollando en las oficinas de Dontnod. En cuanto a *Before the Storm*, algunos de los "pesos pesados" de Dontnod tuvieron la oportunidad de jugar el primer capítulo y nos brindaron unos comentarios y un "feedback" muy positivos. Zak Garriss, nuestro guionista principal, estuvo con ellos en París hablando sobre nuestro juego y mostrándoselo. Nos dieron un "feedback" muy positivo y buenas ideas que vamos a integrar en el episodio final de *Life is Strange: Before the Storm.*

> "Para los fans de *Life is Strange* hemos incluido referencias y guiños que van a disfrutar. Pero sobre todo hemos creado un escenario rico, que pueda ser explorado también por gente que juegue por primera vez".

En *Life is Strange: Before the Storm* no hay posibilidad de volver atrás en el tiempo para corregir nuestras decisiones y actos como en el original. ¿Habéis introducido alguna mecánica nueva que lo diferencie de otras aventuras gráficas interactivas?
Lo que descubrimos desde el principio, al plantear la historia, fue que manejar a Chloe es más arriesgado que encarnar a Max. Si a Max no le gusta el resultado de una de sus decisiones, puede activar su poder y volver a intentarlo. La vida es más difícil para Chloe: se está rebelando contra el mundo, pero ella no puede escapar de las consecuencias de sus decisiones. En vez de convertirlo en una limitación, encontramos muy inspirador todo ese peso extra añadido a las decisiones del jugador. Usando esto como pauta, hemos construido una nueva jugabilidad alrededor del ingenio y el sarcasmo de Chloe que ya descubriréis.

Imaginemos que tienes los poderes de Max. Si pudieras retroceder en el tiempo y cambiar algo, sólo una cosa, del primer juego, ¿cuál sería? [OJO SPOILERS]
¡Mas protagonismo para el perro Pompidou! (risas). Ahora en serio, el primer juego fue una experiencia increíble que presentó ideas que jamás habíamos visto en videojuegos. Nos encantó la lenta construcción de los personajes y su historia, cómo se resuelve todo y la difícil elección que tenemos que tomar al final. Personalmente, elegí salvar a Chloe. Ella significaba demasiado para mí como para dejarla atrás. Eso sí, en la oficina estábamos divididos en partes iguales entre los que salvaron la ciudad y los que salvaron a Chloe.

¿Qué pasó antes de *Life is Strange*?



■ *Before the Storm* contará con tres episodios más uno extra. El primero de ellos ya está disponible.



■ La Deluxe Edition trae, además otros extras, un episodio centrado en Max que se desarrolla antes de *Before the Storm* titulado "Despedida".

¿Qué ocurrió antes de la tormenta? Lo descubriremos en esta precuela "episódica", protagonizada por Chloe y Rachel Amber, que tiene lugar tres años antes de *Life is Strange*.

***Before the Storm* es la precuela de *Life is Strange*,** otra aventura "interactiva" en formato episódico que se desarrolla tres años antes del original y en el que no manejaremos a Max (la protagonista del primero) sino a su amiga Chloe, que a sus dieciséis años siente que su vida se está desmoronando. Su compañera de aventuras en esta ocasión será Rachel Amber, un personaje fundamental en la franquicia como sabréis si habéis jugado a *LiS*. Rachel es una estudiante guapa y popular. Parece que lo tiene todo. Pero como suele decirse, las apariencias engañan, y enterarse de un terrible secreto familiar lo cambiará todo para ella. Y hasta ahí podemos leer... porque una vez más nuestras decisiones afectarán decisivamente al desarrollo de la trama.

Eso sí, Chloe no podrá retroceder en el tiempo para corregirlas como hacía Max en *LiS*. En su lugar, sus creadores han implementado un sistema llamado "backtalk": en ciertos diálogos podremos elegir palabras específicas o un tema para llevarlo a otro momento de la charla, lo que modificará el comportamiento de nuestro interlocutor. Si lo hacemos correctamente, Chloe conseguirá sus objetivos.



■ La protagonista es Chloe Price junto a Rachel Amber. Las dos están en un momento complicado de sus vidas.

Chloe está presente en los dos juegos. ¿Cuál dirías que es la diferencia principal entre la relación de Chloe y Max en el primero y la de que veremos entre Chloe y Rachel en éste?
Es una gran pregunta. Creo que la diferencia está en las distintas etapas de la vida en las que se encuentra Chloe según el juego. En el primer *Life is Strange*, Chloe tiene diecinueve años. Ella se fue de Blackwell y ya tenía una relación previa con Rachel que obviamente significaba mucho para ella. Max llega cuando Chloe tenía algo realmente valioso que ha perdido (Rachel). Y esa pérdida, de algún modo, une Max y Chloe para que sigan juntas.
Sin embargo, en *Before the Storm*, Chloe está en un lugar muy diferente. Su padre ha fallecido en el accidente de tráfico y Max no está con ella. Todo esto deja a Chloe atrapada en una vida alienada y solitaria. Rachel entra en su vida en este preciso momento, justo cuando ella necesita a alguien. Que Rachel esté ahí le da poder a Chloe para sentirse fuerte. En el primer *LiS*, Max era un heroína para Chloe, y la ayuda a llegar al fondo de lo que le pasó a Rachel. Pero en *Before the Storm* la heroína es Chloe. Ella es la que salva a Rachel, de una manera que descubriremos durante los tres episodios de los que consta esta aventura.

¿Están ya los dos episodios que quedan terminados o pensáis hacer cambios en los episodios dos y tres basados en la reacción de los fans al primero?
Una de las ventajas de los juegos lanzados en formato episódico es que te permite hacer eso: todavía estamos en pleno desarrollo aunque el primer episodio ya ha sido estrenado. Estamos muy ansiosos por ver cómo responden los fans al episodio uno, pero también estamos muy contentos con la historia que estamos creando y estamos impacientes por compartirla.

"Sabemos lo importante que es Max como personaje para los fans de *Life is Strange*. Para su capítulo extra incluido en la edición Deluxe hemos elegido un momento de su vida muy interesante".

Ashly Burch no interpretará a Chloe en *Before the Storm*. ¿Esto afectó al desarrollo del juego de alguna manera?
Nos hubiese encantado contar con el reparto original también para nuestro juego, pero debido a la huelga (convocada por el sindicato de actores SAG-AFTRA y que comenzó en octubre de 2016), desgraciadamente no fue posible. Eso sí, contamos con grandes actores y actrices y estamos muy contentos con sus actuaciones. Pero reconocemos que era importante que permaneciéramos fieles a la voz de Chloe, así que estuvimos encantados de que Ashly Burch se uniera a nuestro equipo de guionistas. Ashly hizo un trabajo asombroso con la expresividad de Chloe para el primer juego y su ayuda ha sido inestimable en la historia de *Before the Storm* (en calidad de consultora).

¿Puedes contarnos algo sobre la historia del episodio extra protagonizado por Max incluido en la edición Deluxe de *Before the Storm*?
Sabemos lo importante que es Max para los fans de *Life is Strange*. Queríamos una oportunidad para pasar un poco más de tiempo con ella antes de que su tiempo en Arcadia Bay llegue a su fin. Hemos elegido un momento muy interesante en su vida para explorar y compartiremos más detalles sobre ello más adelante.

¿Hannah Telle volverá a interpretar su papel como Max en este episodio?
Estamos muy entusiasmados con lo que hemos planeado para Max en nuestro episodio de despedida. No estamos listos para compartir más detalles en este momento.

Por último, ¿será posible comprar este episodio de bonificación "suelto" o habrá que comprar la edición Deluxe para poder disfrutarlo?
Nuestro plan actual es que para poder jugar el episodio de despedida protagonizado por Max será necesario tener la edición Deluxe.

Muchísimas gracias por su tiempo.
¡A vosotros! ⭘

Borja Abadíe
@BorjaAbadie



Las mecánicas ocultas al jugador

CASI TODOS LOS JUEGOS UTILIZAN MECÁNICAS OCULTAS PARA HACER QUE LA PARTIDA SEA MÁS FÁCIL, REALISTA... DESCUBRIRLAS ES LO QUE ROMPE LA MAGIA.

Antes de nada, lo aviso. En este artículo de opinión hay "spoilers" sobre algunos juegos, especialmente *Hellblade*. No son destripes de la historia o el argumento sino, nunca mejor dicho, de las tripas jugables. Y es que, el lanzamiento de lo último de Ninja Theory, *Hellbalde: Senua's Sacrifice* suscitó una notable polémica entre la comunidad de jugadores. El caso es que el juego nos dice, a los pocos minutos del comienzo de las aventuras de Senua, que si morimos demasiadas veces la corrupción que asola a nuestra protagonista acabará con ella y se borrará nuestra partida, lo que nos obligaría a comenzar el juego desde el principio. Es una amenaza que, desde luego, consigue que vivamos en un estado de tensión constante, que afrontemos cada batalla como si fuera la última y que no nos relajemos.

La controversia llegó cuando se descubrió que la muerte permanente no existía. Sólo era un recurso jugable que pretendía agobiarnos y que jugásemos al estilo "amarrategui", en lugar de ir pegando espadazos sin importarnos nada. La comunidad se lanzó a decir que menudo timo, que la estafa era de órdago y que, por eso, nadie debería jugar a *Hellblade*. No comparto esa teoría. La falsa alarma de muerte permanente cumplía su objetivo de maravilla y el engaño es mucho más común de lo que nos creemos. El problema de Ninja Theory fue que, para llevar a cabo el fraude, era necesario avisar a los jugadores del posible borrado de la partida y éstos luego se veían "traicionados" al descubrir que no era así. Rápidamente, me puse a pensar en otros casos similares. Así, recordé que en una presentación de *Gears of War* (sí, ya sé que no es de Sony, pero es un ejemplo vivido en primera persona) Cliff Bleszinski nos informaba de que la última bala de los cargadores de todas las armas del juego hacía más daño que el resto. De este modo, nos sentíamos como en una película al utilizar nuestro último cartucho para acabar con alguno de nuestros enemigos.

Pero las mecánicas ocultas al jugador, lejos de ser una excepción, son un elemento tremendamente común. En *Bioshock*, los primeros disparos de nuestros enemigos fallaban para evitar que muriésemos demasiado, al tiempo que los Big Daddy se movían más despacio si no estaban en la visión del jugador haciendo más difícil que nos matasen por la espalda o sin saber de dónde narices habían salido. *Ratchet and Clank*, por su parte, cambiaba la cantidad de salud de los enemigos (e incluso hacía desaparecer algunos) si nos habían matado demasiadas veces. En *F.E.A.R.* las balas cambiaban ligeramente su dirección para dirigirse a objetos explosivos y aumentar el espectáculo en pantalla. Pero no todo es para hacer las cosas más fáciles. En *Alien: Isolation*, el xenomorfo que nos daba caza iba ganando resistencia al fuego u otras armas si las usábamos demasiado y nos buscaba con más frecuencia en las taquillas si era nuestro escondite predilecto.

La cantidad de ejemplos es casi infinita y se podría decir que casi todos los juegos utilizan de algún modo estas mecánicas ocultas, pequeños cambios que pueden hacer que la partida sea más o menos fácil, espectacular, realista... Los cambios, una vez descubierto el pastel, pueden parecernos demasiado artificiales e incluso pueden llegar a devolvernos a la realidad mientras estábamos inmersos en la experiencia de juego. Y es que la clave está en que los jugadores no sean capaces de descubrirlo. ¿Funciona la amenaza de muerte permanente en *Hellblade*? Desde luego. Durante mi partida, mientras hacía el análisis, las pasé canutas pensando que en cualquier momento podría tener que empezar de cero, cuando tengo la costumbre de terminar los juegos antes de escribir mi texto para la revista. El problema, claro, es cuando descubres que no es cierto. La tensión desaparece y la mecánica en sí deja de tener sentido. Así, conocer cómo funcionan los juegos "por dentro" me apasiona, pero por otro lado, le quita algo de magia al asunto, ¿verdad? Yo, al menos, no volveré a ver a los Big Daddy del mismo modo desde ahora.

La mejor forma de mantener vivo un juego



Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Por mucho que la tendencia sea, o quieren que sea, que el videojuego derive hacia la competición online o los eSports (¿qué juego de esta campaña navideña no apostará por ello?), qué queréis que os diga: para una parte importante de los mortales, yo incluido, la diversión sigue pasando por jugar solos o con amigos, pero no por el hecho de competir, sino para "pasarlo bien" juntos, y a ser posible durante el mayor tiempo posible.

En este sentido, en los últimos tiempos estamos viendo que un montón de propuestas que están abrazando la idea de mantener vivo el juego sin abusar del bolsillo del jugador. Si vamos por la vertiente online, podemos empezar por la portada del mes pasado, *GTA Online*, que es el mejor ejemplo de ello. Un juego de 2013 que, a punto de cumplir cuatro años, sigue creciendo con contenido gratuito, como el reciente Smuggler's Run. Raro es el mes o semana que no hay algo nuevo: vehículos, eventos, opciones para personalizar a nuestro personaje... Sin duda, una de las mejores inversiones que se puede hacer hoy día (*GTA V* sigue mes tras mes entre los 10 más vendidos). Como *Overwatch*, que sigue incorporando héroes y mapas de forma gratuita para seguir alimentando a su enorme base de jugadores. O el genial *DOOM*, que tras una reciente actualización, ofrece todo su DLC gratuitamente.

Pero, como decía, mi "asociabilidad" (y falta de tiempo) me empuja a jugar principalmente solo. Incluso aquí es posible encontrar ya corrientes que, sin recurrir al DLC, mantienen viva la llama de un juego gracias a contenidos gratuitos o un planteamiento "distinto". ¿Hace cuántos años no os termináis un mismo juego cuatro o cinco veces por "placer", por seguir descubriendo cosas nuevas y no para, simplemente, conseguir los trofeos? Eso es justo lo que hace *Nier: Automata*, desgranar nuevos aspectos cada vez que terminamos la aventura y volvemos a empezarla, haciendo que cada nueva intentona tenga "algo" que nos invita a seguir jugando (y pasándolo aún mejor). Una idea sencilla, pero que muchos jugadores destierran por el "New Game +", que se limita a conservar nuestro equipo y/o subir la dificultad... y poco más. ¿Si tienes un rico universo creado, por qué no explotarlo mejor? *Nier* lo hace, y de forma magistral, multiplicando por cuatro su duración sin que el usuario tenga que hacer nada.

ESTÁN APARECIENDO PROPUESTAS PARA MANTENER VIVOS LOS JUEGOS SIN ABUSAR DE NUESTRO BOLSILLO.

Si vamos por la vía de las actualizaciones, en los últimos años hemos visto verdaderos maestros en el arte de mejorar sus obras tras el lanzamiento. Techland o CD Projekt con *Dying Light* y *The Witcher III* respectivamente, han mostrado que se puede "engordar" un juego de múltiples maneras, ya sea añadiendo contenido gratuito (nuevos modos de juego, opciones de personalización...) o incluso lanzando colosales expansiones que realmente amplían la experiencia de juego (y a precios razonables para lo que ofrecen). En el caso del primero, *Dying Light*, sigue creciendo con nuevos contenidos gratuitos cuatro años después del lanzamiento original. Si eso no es cuidar el producto (y al usuario), entonces ¿qué lo es?

Dentro de la vía de la gratuidad, otro que lo está haciendo francamente bien es *Final Fantasy XV*. No sólo sigue incorporando mejoras y ajustes vía actualización, así como ítems (gratuitos de y pago) o incluso nuevos capítulos de pago. Pero, sin duda, uno de sus mayores aciertos cae del lado de la gratuidad. Como si de un MMO se tratara, el juego también recibe contenido con "fecha de caducidad", eventos que están activos durante unos meses y que nos invitan a volver al juego durante unas horas. Hace unos meses, *FFXV* acogió un carnaval, y ahora acaba de recibir un nuevo evento temporal con algo más de una hora de juego, sin coste para el jugador, y que gira en torno a la serie *Assassin's Creed*. Una excepcional forma para los creadores de demostrar su compromiso con los usuarios. Y es que, quizá, saber que los desarrolladores van a seguir trabajando en el juego meses después de su lanzamiento puede ser una de las mejores cartas de presentación que hoy día, en el vertiginoso mundo en el que vivimos, pueda tener un juego.



LOS ORÍGENES DE UNA AVENTURA ÚNICA

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Ubisoft Montreal no faltó a la cita con la Gamescom 2017. Allí presentó nueva información sobre *Assassin's Creed Origins*, sus protagonistas y una demo que pudimos probar a fondo. Os desvelamos todas las novedades sobre el que va a ser uno de los juegos del año.



LA AMBIENTACIÓN es tan minuciosa que han sido necesario colaborar con expertos historiadores.

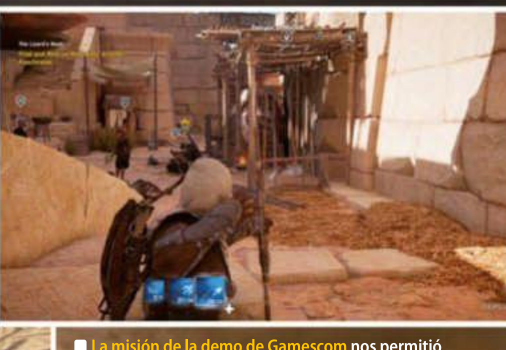
LA ENTREGA MÁS AMBICIOSA DE LA SAGA

TRAS UN PERIODO DE DESCANSO de dos años, Ubisoft ha querido que la saga *Assassin's Creed* "respirase" para reinventarse. *Origins* supone no solo un nuevo comienzo para la franquicia; es también la entrega con mayores aspiraciones de esta licencia. A una ambientación tan cuidada como detallista se deben añadir el gigantesco mapeado del juego (el más grande de toda la serie), así como un despliegue gráfico que deja sin palabras. Es lógico que *Origins* cause expectación, tanto entre los adeptos a la saga como entre quienes no la conocían.

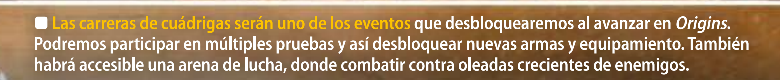


LOS GRÁFICOS son sencillamente alucinantes, gracias al "poderío" del que hace gala el motor AnvilNext 2.0.

EL MAPEADO es el más grande de toda la saga. Abarca zonas tan vastas como el Delta del Nilo, Menfis o Alejandría.



La misión de la demo de Gamescom nos permitió hacer uso de las muchas habilidades de Bayek, entre ellas la infiltración o la búsqueda de pistas.



Las carreras de cuádrigas serán uno de los eventos que desbloquearemos al avanzar en *Origins*. Podremos participar en múltiples pruebas y así desbloquear nuevas armas y equipamiento. También habrá accesible una arena de lucha, donde combatir contra oleadas crecientes de enemigos.

PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 27 DE OCTUBRE

Ambición. Esa es la mejor definición de *Assassin's Creed Origins*, un juego que no sólo aspira a renovar la saga, sino que también se presenta como la entrega más espectacular de toda la serie. Son metas muy importantes, pero tras poder jugarlo en la Gamescom 2017, creemos que *Origins* puede estar a la altura de sus promesas. Una aventura épica que nos traslada a Egipto en el año 49 a.C., en pleno nacimiento de la Hermandad de los Asesinos. Y en el centro de esta historia está Bayek, protagonista de *Origins* y atrapado en el "juego de tronos" que están librando Julio César, Cleopatra y el hermano de ésta, Ptolomeo XIII.

Viaje a la antigua Menfis

En la demo de Gamescom 2017 hemos podido visitar Menfis, una de las grandes localizaciones del juego. Se trata de una vasta ciudad cuyo centro es el gran Templo de Ptah, en torno al cual hay multitud de chozas, mercadillos, callejuelas y canales. El escenario perfecto para poner a prueba nuestras habilidades de exploración, ya sea realizando misiones o por el simple placer de recorrer sus calles e interactuar con sus gentes. Ashraf Ismail, director de *Origins*, nos define así Menfis: "se trata de una ciudad caótica, hermosa y muy poblada. Todo esto hace que explorarla sea muy distinto a otras ciudades del juego", explica. "Alejandría es más organizada, mientras que Menfis tiene una arquitectura más arbitraria, lo cual consigue que, al recorrerla, tengamos sensaciones diferentes". Al movernos por Menfis percibimos que el parkour es más fluido que nunca, pero también que estamos ante escenarios más horizontales (lógico dados la época y lugar, sin grandes edificios). Pero también habrá altas estructuras en forma de las clásicas atalayas, representadas en este juego por las pirámides. Encontrar la entrada va a requerir lo mejor de nuestras habilidades como escaladores.

Fidelidad a la saga, pero renovándola por completo. Un empeño que se puede apreciar hasta en detalles como los secretos. Ya no encontra- »

Con su mezcla de estilos arquitectónicos, su estructura arbitraria y los muchos secretos que oculta, Menfis será una de las ciudades con más personalidad de todo el juego.



Para entrar en las pirámides o los templos tenemos que usar los salientes y localizar una entrada.

Las atalayas de *Assassin's Creed Origins* estarán ahora representadas por las cimas de las pirámides o los puntos más elevados de monumentos, como la Esfinge.

En las misiones usamos el Pulso de Animus para detectar personajes con información.

Julio César, amante de Cleopatra, será uno de nuestros aliados. El romano incluso se sumará a la acción en alguna de las misiones del juego.

mos cofres luminosos o tesoros "flotantes", sino que los secretos se presentan de forma más lógica y orgánica. Por ejemplo, con la vista de águila de Senu podemos avistar un pozo o un foso, y al explorarlo descubrir en su interior las armas de un guerrero caído en combate. Hay también otro incentivo a la hora de explorar, y es que cada localización tiene su propia personalidad y estilo. Ismail quiere que "cada nueva zona será un verdadero descubrimiento", ya sea encontrando tesoros o revelaciones sobre el argumento del juego. Pudimos comprobarlo de primera mano en la demo, al adentrarnos en una de las pirámides de Menfis. En su cámara interior encontramos un puzle basado en combinar pesos, para colocar una serie de plataformas. Lo mejor es que cada pirámide tendrá su propio diseño de puzles, para que cada una de estas estructuras nos sorprenda al adentrarnos en ellas.

Una pareja de Assassins

La saga *Assassin's Creed* se ha distinguido por ofrecer secundarios de lujo, y *Origins* es fiel a esta norma. Además de los personajes históricos, en la demo pudimos conocer a Aya, la compañera sentimental de Bayek. Aya no es la típica "damisela en apuros": es un personaje fuerte y bien definido. En una de las misiones de la demo Aya nos pide investigar el envenenamiento del toro ceremonial del dios Apis. Poco después se nos explica que Aya, pese a ser una aliada de Bayek, no comparte su punto de vista: ella es fiel a Cleopatra, mientras que Bayek se distancia poco a poco de las ideas de la emperatriz. Dos puntos de vista que, a la larga, terminarán chocando... ¡Pero no podemos hacer "spoilers"! En cuanto a la misión, se trata de un ejemplo idóneo de todo lo que podemos hacer: recabar información, hablar con otros personajes, recurrir al sigilo y combatir hasta dar con el responsable del envenenamiento. A la hora de investigar, *Origins*

Bayek se verá atrapado en el juego de poder que libran Julio César, Cleopatra y Ptolomeo XIII; y al mismo tiempo será el artífice de la creación de la Hermandad de los Asesinos.



TRAS EXPULSAR a su hermana del trono que compartían, Ptolomeo XIII fue corrompido por el poder.

EXILIADA POR SU HERMANO, Cleopatra conspira con nuevos aliados para recuperar su legítimo trono.

LOS PERSONAJES HISTÓRICOS de *Origins* incluyen a los gobernantes más famosos de la época: la reina Cleopatra, su hermano el faraón Ptolomeo XIII y el general más ambicioso de Roma, Julio César.

JULIO CÉSAR. El gran conquistador romano aspira a dominar Egipto, por lo que decide ayudar a Cleopatra.

CLEOPATRA. Tan inteligente como bella, la Reina del Nilo busca aliados para recuperar el trono de Egipto.

LA HISTORIA ES PROTAGONISTA

DESDE SU PRIMERA ENTREGA en 2007, la saga *Assassin's Creed* se ha caracterizado por su fidelidad histórica. Una cuidada ambientación, que mezcla hechos reales con la narración del conflicto entre Asesinos y Templarios. En este caso *Origins* narra cómo surge este enfrentamiento y la creación de ambos bandos. Bayek y su compañera sentimental, Aya, son los primeros asesinos y serán quienes pongan los cimientos de la futura Hermandad. Por su parte, el germen de los Templarios es La Orden, un grupo que opera en secreto manipulando a los líderes de Egipto en su propio beneficio.

LA ÉPOCA DE AMBIENTACIÓN de *Origins* es el Periodo Ptolemaico, en concreto a partir del año 49 a.C. En Egipto hay presencia no sólo nativa, sino también griega y romana. El gran imperio egipcio está al borde del colapso y al frente de él está Ptolomeo XIII. Impredecible e inmaduro, Ptolomeo es en realidad un títere en manos de una organización en la sombra. Cleopatra, la hermana mayor de Ptolomeo, quiere hacerse con el trono; para ello contará con la ayuda de Bayek, y también de una de las figuras más importantes en la historia del Imperio Romano: Julio César. Para recrear esta época tan fascinante, Maxime Durand, coordinador histórico de *Origins*, trabajó con varios egiptólogos para conseguir la información que no aparecía en la documentación de la época. La escasez de referencias ha requerido una profunda investigación, con el fin de recrear el aspecto de Egipto en aquel periodo.

CON LA AYUDA de sus leales legiones, el general Julio César se pone del lado de Cleopatra en su lucha fratricida.

PTOLOMEO XIII. El faraón es en realidad un peón en manos de la Orden que dará lugar a los Templarios.

LO MEJOR DE CADA GÉNERO

A LA HORA DE CREAR una entrega que "reinicie" la saga *Assassin's Creed*, en Ubisoft Montreal decidieron fijarse en otros juegos de gran éxito. El equipo responsable de *Assassin's Creed Origins* ha querido que este juego tome los elementos que han hecho grandes a títulos de otros géneros, integrándolos todos en esta nuevo comienzo. De este modo, *Origins* ofrece un mundo mucho más grande y abierto, a la altura de los mejores juegos de rol; ofrece búsqueda de tesoros y exploración como en las grandes aventuras; y su combate ha sido reinventado por completo, para parecerse más al de los juegos estrella de acción.


COMBATE A LO *DARK SOULS*: los enemigos son muy peligrosos y cada arma tiene su propio estilo de lucha.


EXPLORACIÓN A LO *SKYRIM*: el inmenso mapeado de *Origins* puede recorrerse con total libertad.



RPG A LO *THE WITCHER III*: los toques "roleros" los ponen el mundo abierto y el Árbol de Habilidades de Bayek.



***Origins* va a integrar de forma magistral los elementos y la jugabilidad de los mejores juegos de rol, acción y aventura.**



TESOROS A LO *TOMB RAIDER*: las pirámides albergan riquezas, pero también puzles, trampas y combates.

retoma las mecánicas de investigación que vimos en títulos como *Unity* o *Syndicate*. Cuando Bayek entra en un área de investigación puede activar el Pulso de Ánimus, señalando todos los elementos con los que puede interactuar y que proporcionan nuevas pistas.

Giro de 180º en el combate

En un momento dado de la misión tuvimos que luchar, y ahí pudimos percibir el gran salto jugable que va a suponer *Origins*. El combate es completamente nuevo, gracias sobre todo al cambio del sistema de animaciones al de hitboxes (las áreas de colisión de personajes y objetos). Ashraf Ismail insistió en la importancia de este nuevo sistema, ya que gracias a él se introducen en la saga factores como la distancia, velocidad o el rango de acción de las armas. Además, el estilo de combate cambia en función del arma que usemos, que van desde arcos (con cuatro tipos distintos), espadas, mazas, hachas y lanzas, entre otras, y todas ellas con su propia curva de aprendizaje. Las armas que consigamos se guardarán en nuestro inventario, desde el cual podremos elegir la que mejor se ajuste a cada misión o situación. Algunas de ellas tendrán efectos especiales, como envenenamiento o sangrado. Pero los cambios a la hora de combatir van mucho más allá: cuando nos veamos rodeados de enemigos atacarán todos a la vez, en lugar de esperar turnos como en entregas anteriores. Esto se traduce en un mayor componente estratégico de los combates: tenemos que "leer" los movimientos de nuestros rivales, decidir a qué enemigo atacar con más dureza y escoger los combos más adecuados. Y os aseguramos que los oponentes son muy diestros luchadores, por lo que es imperativo dominar el sistema de bloqueo, contraataque, ataque rápido, ataque fuerte y arma a distancia, entre otros muchos movimientos. No sólo eso: conseguir mejoras en el árbol de habilidades será esencial si queremos derrotar a los enemigos de mayor nivel (el cual vemos indicado siempre en pantalla). De entre ellos destacan los múltiples "jefazos", los cuales prometen ser los más desafiantes de toda la saga.

Gracias a sus novedades y a sus posibilidades para el jugador, el nuevo sistema de combate supone una enorme evolución para la saga, acercándolo más al estilo desafiante de juegos como *Dark Souls*.



Conseguir los tesoros que ocultan las pirámides solo será posible si encontramos la entrada y resolvemos los puzles de su interior.

Los arcos son de cuatro tipos, variando en distancia de disparo, velocidad, cadencia o capacidad.

El Faro de Alejandría o los talleres griegos de escritura son ejemplos de la fidelidad histórica.

Aya es la compañera sentimental de Bayek y estará presente en varias misiones. Es también una diestra guerrera y aliada de Cleopatra. Junto a Bayek, Aya jugará un papel fundamental en la creación de la Hermandad de Asesinos.

Un mundo inmenso y bello

La demo de Gamescom giraba en torno a Menfis, pero simplemente esta ciudad nos permitió apreciar el esfuerzo dedicado a la hora de diseñar el juego. Cada escenario es único y tiene, por así decirlo, vida propia. Nos lo detalló mejor el director del juego, Ashraf Ismail: "Egipto es la estrella del juego, y debía brillar como tal", nos dijo. "Queremos no sólo sorprender al jugador, sino también animarle a perderse en este grandioso mundo, a recorrerlo para descubrir todas las sorpresas que hay en él". Lo de "grandioso mundo" no es ninguna exageración: *Assassin's Creed Origins* tendrá el mapeado más grande de toda la saga. En concreto, su tamaño será similar al *Assassin's Creed: Black Flag*, con la salvedad de que en aquel juego casi todo el mapa lo cubrían los océanos, mientras que en *Origins* toda esa extensión será de tierra firme y "explorable". En palabras de los responsables del juego, se trata del mundo más grande que jamás hayan creado.

Todas estas novedades vienen arropadas con un apartado visual increíble. *Origins* se mueve con total fluidez, algo que está enfatizado en el parkour de Bayek. El protagonista se mueve con total naturalidad por todo tipo de escenarios: ya sea escalando por los salientes de una pirámide, buceando en una caverna subterránea o atravesando las atestadas calles de Menfis. Sus animaciones son magníficas, al igual que las del resto de personajes o animales. El motor gráfico da el do de pecho, incluyendo efectos gráficos de primer orden, iluminación dinámica y una amplísima distancia de dibujado. No hay tiempos de carga perceptibles (tienen lugar en las cinemáticas y al morir), ni siquiera al pasar de escenarios exteriores al interior de edificios o templos. Un espectáculo visual y jugable, para el que faltan apenas semanas (*Origins* sale a la venta el próximo 27 de octubre), y que puede suponer la confirmación de que, esta vez sí, la saga *Assassin's Creed* vuelve a la grandeza.

30 citas que no te debes perder este nuevo curso

La agenda de la vuelta al cole

El verano llega a su fin y toca volver a la rutina. Pero no debemos estar tristes porque en los próximos meses nos esperan todos estos juegazos. Seguro que alguno te alegra la cara.





WHITE DAY

PS4 | BADLAND GAMES | SURVIVAL HORROR

Los buenos amantes del terror oriental van a disfrutar de lo lindo con *White Day: A Labyrinth of School*, un survival horror coreano con un enfoque muy original. En la piel del estudiante Hui-min-Lee, celebraremos el White Day (una especie de San Valentín coreano) atrapados en un instituto repleto de amenazas de ultratumba del que sólo saldremos con vida resolviendo puzles, moviéndonos con sigilo en sus oscuros pasillos e interactuando con algunas compañeras. Hay 8 finales diferentes que dependen de tus decisiones. Y además, sale en formato físico.





Un equipo de 4 raiders deberá hacer frente a hordas enemigas y al Antagonista, un enemigo "infiltrado" controlado por un quinto jugador.

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

PS4 | MERCURY STEAM | ACCIÓN

El estudio madrileño Mercury Steam, responsable de éxitos como los *Castlevania: Lords of Shadow*, da el pistoletazo de salida a su nueva creación. *Raiders of the Broken Planet* es un juego de acción multijugador "asimétrico" en el que, formando equipo con otros tres jugadores, deberemos defender un lejano planeta repleto de una misteriosa fuente de energía llamada Aleph, que también ansía un malvado ente llamado Uras-Beherit. En cada fase habrá que cumplir distintos objetivos (evitar que un personaje muera, abatir naves enemigas...) mientras nos enfrentamos a hordas de enemigos y al Antagonista, un enemigo "infiltrado" controlado por un quinto jugador. Promete.



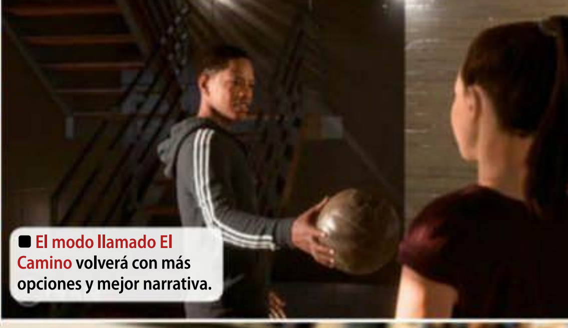
FIFA 18

PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

El simulador de fútbol más completo ha hecho unos cuantos fichajes esta temporada para lograr que sus partidos sean todavía más "redondos". La respuesta de los jugadores ha mejorado muchísimo, eliminando los molestos "lags" (o retardos) de anteriores entregas. Esto nos permitirá realizar movimientos y regates de forma más efectiva y precisa, a lo que tenemos que sumar mejoras en las físicas y en la inteligencia artificial (los jugadores más determinantes, como CR7 o Griezmann, tendrán su propia IA). Para disfrutar de estos partidos tendremos un gran elenco de modos de juego, empezando por un mejorado El Camino, en el que volveremos a encarnar a Alex Hunter en su "camino" hacia la gloria (¿fichará por el Real Madrid?). Y todo con una puesta en escena espectacular gracias al motor Frostbite.







El modo llamado El Camino volverá con más opciones y mejor narrativa.





THE EVIL WITHIN 2

13 de Octubre

PS4 BETHESDA TERROR

Ambientado tres años después de lo acontecido en *The Evil Within*, volveremos a manejar a un Sebastian Castellanos que ha perdido su trabajo y se ha dado a la bebida. Hundido en su propio infierno, Morbius, la siniestra corporación que está detrás de todo, le ofrece la posibilidad de encontrarse con Lily, la hija que creía perdida, adentrándose en un aterrador "mundo alternativo" repleto de horrores. *The Evil Within 2* presentará escenarios más amplios y variados que su antecesor, con abominables enemigos aún más peligrosos. Podremos encararlos desde el sigilo (y poniendo diversas trampas) o a tiro limpio, pero recordando siempre que, como buen "survival horror" que es, no habrá mucha munición. Promete ponernos los pelos de punta...

Sebastian Castellanos volverá a ser el protagonista, aunque en esta secuela ya ha tocado fondo en todos los sentidos...

FALLOUT 4 GOTY

PS4 BETHESDA ROL

Muchos nos habéis preguntado por él y por fin Bethesda ha accedido a nuestras súplicas. Anunciado mucho más tarde de lo esperado, muy pronto podremos disfrutar de la edición definitiva de *Fallout 4*, el brutal RPG post-apocalíptico galardonado con más de 200 premios el año pasado. Esta edición GOTY incluye el juego original y TODO el contenido adicional que fue saliendo tras su lanzamiento, incluyendo sus seis DLC (Nuka-World, Vault-Tec Workshop, Contraptions Workshop, Far Harbor, Wasteland Workshop y Automatron), con mejoras gráficas, modo Supervivencia y posibilidad de jugar a mods.



26 de Septiembre



26 de Septiembre



LA LEGO NINJAGO PELÍCULA

PS4 TT GAMES/WARNER AVENTURA

Muy pronto llega a los cines "La LEGO NinjaGo Película" y en TT Games y Warner no van a dejar escapar la ocasión de lanzar su videojuego "oficial". Así pues, preparaos para desatar los poderes Spinjitzu de nuestros ninjas favoritos Jay, Lloyd, Kai, Nya, Cole, Zane y el sensei Wu en una aventura con un desarrollo "marca de la casa" que mezclará acción, saltos y sencillos puzles que requerirán que combinemos los distintos poderes de nuestros ninjas. Además de poder jugar a dobles, incluirá modos PvP para hasta 4 jugadores.

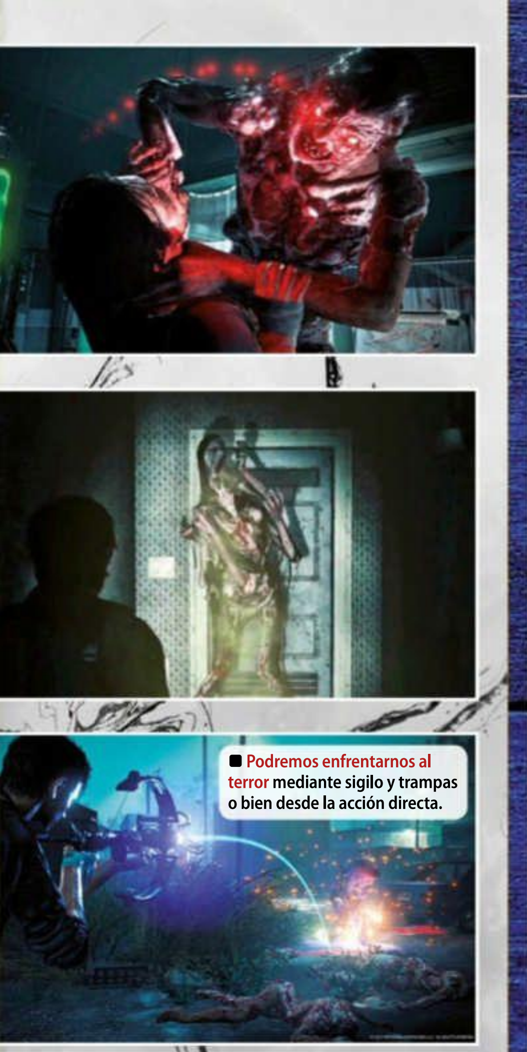
DANGANRONPA V3: KILLING HARMONY

29 de Septiembre

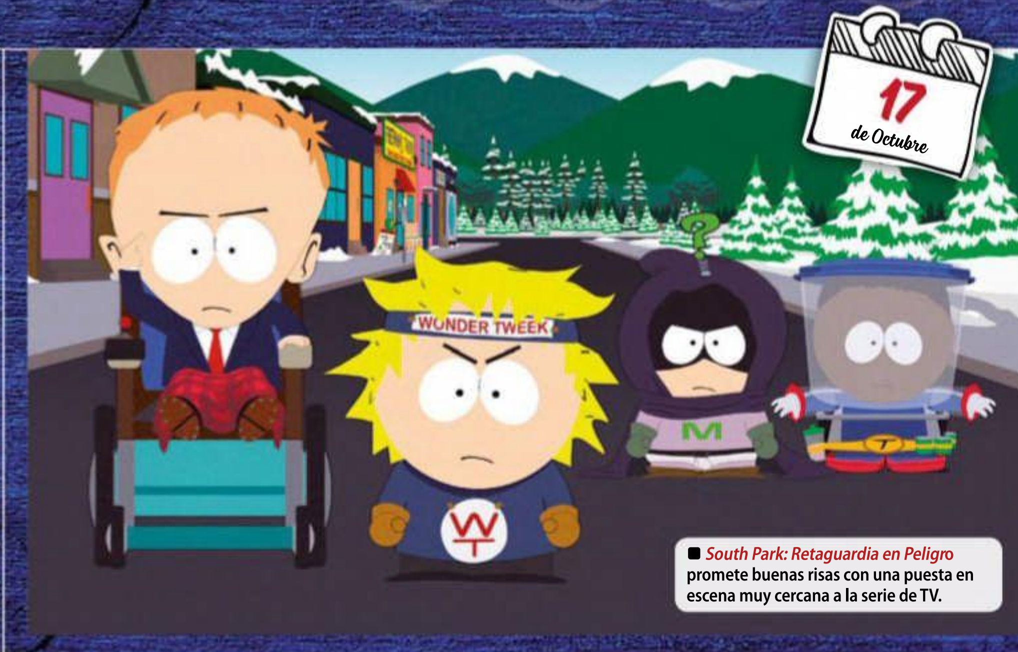
PS4/PS VITA SPIKE CHUNSOFT

La saga de macabras "novelas interactivas" de Spike Chunsoft regresa con su entrega más grande y ambiciosa. Vuelve el malvado oso Monokuma (con sus cinco hijos) con el insano objetivo de torturar emocionalmente a un nuevo grupo de 16 estudiantes que serán forzados a participar de nuevo en un siniestro "jueguecito": deben intentar matarse entre ellos y, una vez haya cadáver de por medio, descubrir al asesino. Tendremos que interactuar con los estudiantes mientras recopilamos pruebas para llegar preparado al juicio en el que hay que determinar quién está diciendo la verdad y quién está mintiendo...





Podremos enfrentarnos al terror mediante sigilo y trampas o bien desde la acción directa.



South Park: Retaguardia en Peligro promete buenas risas con una puesta en escena muy cercana a la serie de TV.

SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO

PS4 UBISOFT ROL

Los irreverentes personajes de "South Park" regresan con una nueva entrega que esta vez parodiará el mundo de los superhéroes. Sus mecánicas serán similares a las de *La Vara de la Verdad* (la entrega anterior de PS3). Será un RPG por turnos, aunque ahora los combates prometen ser más tácticos gracias a un nuevo sistema de cuadrículas. Escogeremos entre doce tipos de superhéroe para nuestro personaje y llegará doblado al castellano con las mismas voces de la serie de TV (podremos oír las voces originales en inglés si lo preferimos). Y conserva la estética de la serie: Trey Parker y Matt Stone, creadores de "South Park", han estado involucrados en su desarrollo.





RAIDEN V: DIRECTOR´S CUT

PS4 UFO INTERACTIVE MATAMARCIANOS

Los aficionados a los buenos matamarcianos estarán contentísimos con *Raiden V: Director´s Cut*. Se trata de una versión mejorada del juego que vio la luz en Xbox One el año pasado y que llegará a nuestra consola con jugosas mejoras, como gráficos optimizados, nuevos niveles y tres tipos de naves, cinemáticas más trabajadas, multijugador cooperativo y local para dos personas... Además habrá edición física que incluirá un disco extra con los 22 temas de la banda sonora.

GRAN TURISMO SPORT

PS4 SONY VELOCIDAD

El nuevo *Gran Turismo* calienta motores para su estreno en PS4 presentando bajo su carrocería conceptos completamente nuevos en la serie, como un modo específico para PlayStation VR o un enfoque descaradamente orientado a la competición y, por ende, a los eSports. Tanto los 150 coches (todos ellos modelos reales recreados al milímetro con todo lujo de detalles) como los circuitos que incluye (17 pistas pero con 28 variantes) han sido creados desde cero. Además, incluirá un editor con el que podremos decorar nuestros coches y un espectacular modo Foto repleto de opciones.



El modo Sport contará con dos grandes competiciones: la Copa de Naciones y la de Fabricantes.





GT Sport incluirá "sólo" 150 coches pero lucirán un nivel de detalle nunca visto en un videojuego. Todos son modelos reales.



Elex mezclará magia y ciencia ficción en un enorme mundo abierto dividido en cinco grandes regiones.

17 de Octubre

ELEX

PS4 | PIRANHA BYTES/THQ NORDIC | ROL

Los creadores de series roleras como *Gothic* o *Risen* vuelven a la carga con *Elex*. Se trata de otro juego de rol ambientado en un universo de fantasía en el que también tiene cabida la ciencia-ficción. El mundo en el que nos moveremos ha sido devastado por un meteorito que trajo consigo el extraño material que da nombre al juego: el Elex. Dicho elemento permite hacer funcionar las máquinas, otorgar poderes mágicos o modificar la vida existente de distintas maneras. La lucha por su control hará que se enfrenten 4 facciones. ¿A que no adivináis quién estará en medio?



Wolfenstein II será un shooter subjetivo con un brutal acabado técnico.



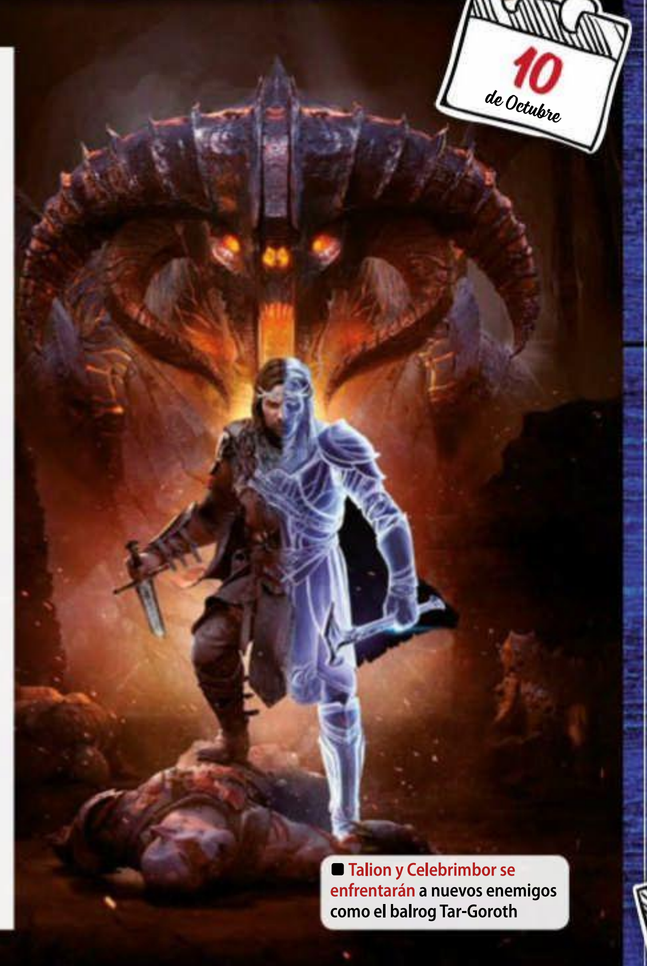


10 de Octubre

SOMBRAS DE GUERRA

PS4 | WARNER | AV. DE ACCIÓN

En la secuela de *Sombras de Mordor* el montaraz Talion y el espectro Celebrimbor forjarán un nuevo anillo de poder e intentarán formar un ejército para plantarle cara al mismísimo Sauron y a sus huestes. Gracias a un sistema llamado la Forja de Némesis podremos "importar" todo el sistema de jerarquías que nosotros mismos forjamos en nuestras partida de *Sombras de Mordor* (si la tenemos). Presentará combates aún más intensos (incluso a lomos de distintas criaturas) en una aventura de acción mucho más grande que su antecesora, que nos llevará desde Minas Ithil hasta Cirith Ungol, pasando por el llano de Gorgoroth o Barad-dûr. Y no faltarán iconos como Gollum o una Ella-Laraña más "humana" que nunca.



Talion y Celebrimbor se enfrentarán a nuevos enemigos como el balrog Tar-Goroth

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

PS4 | CAPCOM | ROL

Capcom va a celebrar el quinto aniversario de *Dragon´s Dogma* lanzando *Dark Arisen* también en PS4. Esta versión incluirá un apartado visual mejorado en alta resolución y todos los contenidos adicionales de la expansión *Dark Arisen* que, entre otras cosas, añade un reino subterráneo extra, nuevos enemigos y armas y armaduras inéditas de alto nivel. Y lo mejor de todo es que saldrá también en formato físico a un precio de lo más tentador: 24,99 euros.



03 de Octubre

WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

PS4 **BETHESDA** **SHOOTER**

BJ Blazkowicz volverá a verse las caras con la malvada Frau Engel, aunque esta vez en suelo americano. Escenarios como Roswell, una Nueva Orleans inundada o la versión post-nuclear de Manhattan nos verán repartir plomo a diestro y siniestro contra las huestes nazis, que serán más grandes y "robóticas" que nunca. La posibilidad de equiparnos con un arma en cada mano, escogiendo cuál llevaremos en cada una de ellas con total libertad, será una de las grandes novedades jugables. Así, podremos equiparnos al mismo tiempo con armas de sigilo y estruendosas, de corta y larga distancia... permitiéndonos modificar cómo afrontamos los combates sobre la marcha. El arsenal contará con novedades tan interesantes como un hacha, un láser que derrite a los enemigos... Y el apartado gráfico será un escándalo, gracias a una versión modificada del motor id Tech 6.

27 de Octubre

BJ Blazkowicz volverá a enfrentarse contra los nazis aunque ahora en territorio americano. La ambientación será soberbia.



17 de Octubre

WWE 2K18

PS4 **2K SPORTS** **LUCHA**

Los japoneses de Yuke´s volverán a contar con el apoyo de Visual Concepts (los responsables de la serie *NBA 2K*) para hacer de *WWE 2K18* el juego más ambicioso en la historia de la franquicia. Para empezar, contará con el elenco de luchadores más grande de la serie, que estarán mejor retratados que nunca (aunque algunos atuendos están algo desactualizados, esperemos que lo corrijan en la versión final), gracias a las mejoras en el motor gráfico. También se han introducido algunos ajustes en lo jugable y el modo Mi Carrera será más sorprendente que en entregas previas.



07 de Noviembre

En este DLC Aloy tendrá que explorar un volcán en una inhóspita región nevada.

HORIZON ZERO DAWN: THE FROZEN WILDS

PS4 **GUERRILLA/SONY** **AVENTURA DE ACCIÓN**

Este DLC de *Horizon: Zero Dawn* nos llevará más allá de las Tierras Sagradas para visitar el reino de los Banuk, una de las tribus nómadas que ya conocimos en la historia principal. Aloy tratará de descubrir un oscuro misterio en un volcán ubicado en este nueva e inhóspita área. Por el camino tendrá que enfrentarse a una nueva y gigantesca máquina, aparte de otros enemigos. Por supuesto, también tendremos nuevas misiones, armas, coleccionables esperándonos en una nueva región que estará cubierta casi totalmente por la nieve (de ahí el subtitulo *The Frozen Wilds*) y que promete dejarnos helados de asombro.

27 de Octubre

ASSASSIN´S CREED ORIGINS

PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

En *Assassin´s Creed Origins* conoceremos los orígenes de la Hermandad de la mano de Bayek, el último de los Medjay (un linaje de protectores ancestrales), que deberá hacer frente a las fuerzas oscuras y a la corrupción que asola el antiguo Egipto. *ACO* supondrá un giro de 180 grados con respecto a sus antecesores en no pocos aspectos. Para empezar, los combates. Olvidados de las encorsetadas peleas de los anteriores porque en *ACO* tendremos botones de ataque con arma a distancia (y varios tipos de flechas), un botón para agitar el escudo y hacer un contraataque, un botón para levantar la guardia y recibir menos daño y los dos botones de ataque: ligero y fuerte. Además, tendrá un mayor componente RPG. Tanto, que nuestro protagonista podrá subir de nivel y tendremos que estar muy pendientes del nivel de nuestros enemigos. Promete.

ACO nos traslada al antiguo Egipto en un desarrollo abierto con un fuerte componente RPG y un sistema de combate nuevo.

24 de Octubre



JUST DANCE 2018

PS4 | UBISOFT | MUSICAL

Año tras año, esta franquicia de Ubisoft es capaz de colocarse en lo más alto de las listas de ventas animándonos a "mover el esqueleto" al ritmo de mejores éxitos musicales del momento. Y *Just Dance 2018* no va a ser una excepción. Gracias a la aplicación gratuita que convierte nuestro móvil en un dispositivo que registra y califica nuestros movimientos, podremos bailar 40 temazos como "24K Magic" de Bruno Mars, "Side to Side" de Ariana Grande, "Chantaje" de Shakira y, cómo no, "Despacito" de Luis Fonsi y Daddy Yankee. Por supuesto, incluirá distintos modos multijugador (Mash-Up, Community Remix...) para que la fiesta nunca decaiga.

NIGHTS OF AZURE 2

27 de Octubre

PS4 | KOEI TECMO | ROL

Nights of Azure 2: Bride of the New Moon será un RPG ambientado en una demoníaca ciudad de Europa occidental a finales del siglo XIX. La historia se centra en una guerrera protectora llamada Alushey y sus dos amigos de la infancia (Liliana y Ruhenheid). En cuanto a los combates, elegiremos un personaje que luchará junto con la protagonista. Hacerlo mejora la conexión y despierta nuevas habilidades. Cada Lily afecta a la forma de jugar, y habrá numerosos personajes para elegir. Será más complejo que el primero.





Call of Duty WWII volverá a ambientarse en la II Guerra Mundial, en el frente occidental

03 de Noviembre

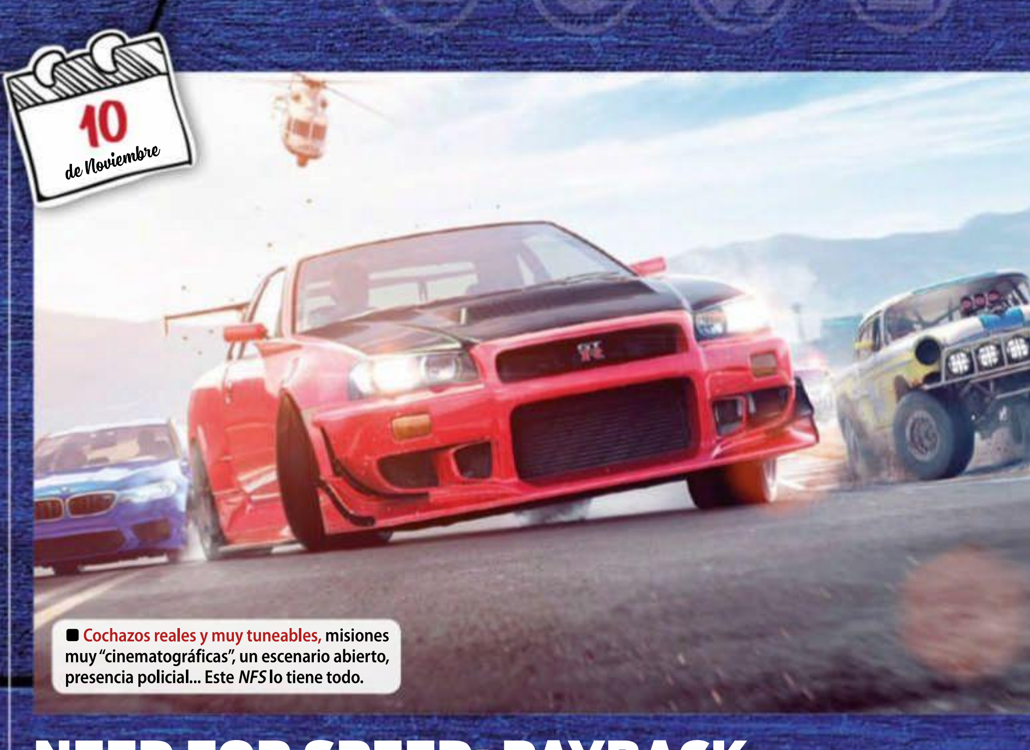
Además de la Campaña, presentará un renovado multijugador con batallas con más "chicha" y, por supuesto, modo zombis.





Podremos registrar hasta 20 tumbas. Y viajar en barca, en caballo, en camello...





Cochazos reales y muy tuneables, misiones muy "cinematográficas", un escenario abierto, presencia policial... Este *NFS* lo tiene todo.

NEED FOR SPEED: PAYBACK

PS4 | EA GAMES | VELOCIDAD

Tras un añito "en barbecho", una de la series con más solera en el género de la velocidad pisa a fondo con una nueva entrega que tendrá en su modo Historia su principal baza. Al más puro estilo "The Fast and The Furious", en *NFS: Payback* controlaremos a tres personajes unidos por la venganza contra un cartel llamado La Casa, en espectaculares misiones con mucha narrativa y un enfoque muy cinematográfico. Pero también habrá libertad para movernos por un gran escenario abierto y participar en todo tipo de carreras y desafíos, mientras adquirimos nuevos coches y los mejoramos (habrá 5 clases, muy "tuneables").

CALL OF DUTY WWII

PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

La nueva entrega de la saga *Call of Duty* volverá a la II Guerra Mundial en una campaña que nos llevará al frente occidental, visitando Francia, Bélgica y Alemania con un desarrollo más pausado que en pasadas entregas. El modo Guerra será la estrella en el Online, con unos enfrentamientos en los que, además tendremos que ir completando distintas misiones. Habrá cinco clases de soldado con habilidades y equipamientos únicos, lo que nos obligará a contar con un equipo equilibrado y a colaborar más que nunca. Tendremos fuerzas aéreas, infantería, de alta montaña, expedicionarios y blindados. Y tampoco faltará el modo Zombis, con diversión cooperativa para cuatro jugadores.



YOMAWARI: MIDNIGHT SHADOWS

PS4/PS VITA | NIPPON ICHI | TE

07
de Noviembre

El año pasado PS Vita alumbró *Yomawari: Night Alone*, un "survival horror" en perspectiva cenital en el que una solitaria niña tenía que salir a explorar un enorme y oscuro escenario repleto de amenazas de ultratumba. Pues este mismo esquema se repite en su secuela *Midnight Shadows,* en la que dos nuevas niñas, Yui y Haru, explorarán otra oscura ciudad, aunque por separado (eso sí, lo que encuentres con una puede servir como pista o incluso salvar a la otra). ¿Serán capaces de encontrarse y de sobrevivir al terror? Podremos descubrirlo en PS Vita de nuevo, pero también en PS4.

LEGO MARVEL SUPERHEROES 2

PS4 | TT GAMES | AVENTURA



LEGO Marvel Superheroes 2 va a ser el juego de LEGO más ambiciosos hasta la fecha. En él no sólo cabrán los Guardianes de la Galaxia (serán los protagonistas del prólogo en el que deberemos tumbar a un gigantesco robot) sino también decenas de personajes de Marvel de todas las épocas, desde Hulk, Thor o los 4 Fantásticos hasta Spider-Man 2099 o Spider-Gwen (que podrá hacerse "selfies" en el juego). Alternar las habilidades de cada personaje y usar piezas de LEGO volverá a ser clave en un desarrollo "marca de la casa", con novedades como poder alterar el curso del tiempo.





Sonic Forces tendrá fases en 2D, en 3D y "mixtas". Promete ser muy variado.

07 de Noviembre





Las batallas en el espacio, una de las novedades de esta entrega, serán espectaculares.



SONIC FORCES

PS4 SEGA PLATAFORMAS

A la estela del éxito de *Sonic Mania*, Sega lanzará un *Sonic* "menos retro" subtitulado *Forces*. Y es que personajes como Sonic (en su versión clásica y moderna), Tails, Knuckles, Amy o Silver unirán sus fuerzas contra el doctor Eggman, que a su vez ha reclutado a malos de la saga como Shadow, Metal Sonic, Chaos, Zavok y el misterioso Infinite. Por primera vez, además, será posible que nos creemos un personaje. Podremos elegir entre lobo, erizo, conejo, gato, oso y pájaro (cada uno con sus propias habilidades y gadgets). El desarrollo alternará fases en 2D con fases en 3D y "mixtas".

VAMPYR

PS4 DONTNOD AVENTURA

30 de Noviembre

Ambientado en un decadente Londres victoriano, un médico llamado Jonathan Rein es transformado en vampiro. Nuestro objetivo será descubrir quién le convirtió en una criatura de la noche y por qué, en una interesante trama llena de giros que prometer desembocar en distintos finales, según nuestra actuación. Y es que *Vampyr* nos planteará difíciles decisiones morales a cada paso. ¿Nos alimentaremos de humanos o no? Si lo hacemos, seremos más fuertes, pero segaremos la vida de personajes que podrían ayudarnos más adelante en la aventura. Sus creadores aseguran que es posible terminar el juego sin matar a nadie, pero no será nada fácil...

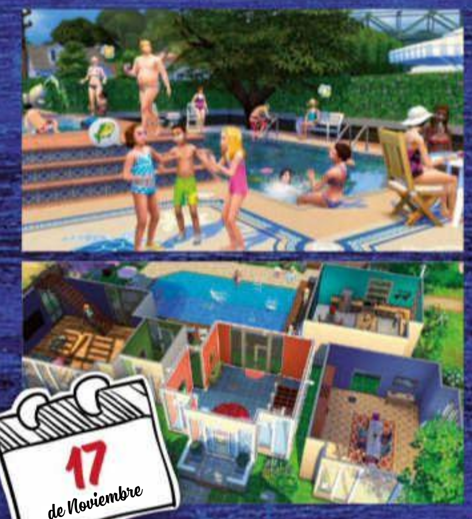


Ser vampiro en el Londres victoriano no será fácil. Incómodas decisiones morales y una letal orden de cazavampiros serán algunos de nuestro problemas.

LOS SIMS 4

PS4 EA GAMES SIMULADOR

Este "simulador de vida" se estrena en PS4 con una edición que no tendrá nada que envidiar a la original y cuya interfaz estará bien adaptada. Podremos personalizar nuestros Sims con todo lujo de detalles desde sus peinados hasta el diseño de su ropa y sus aspiraciones vitales. Además, tendremos que construirles un hogar e ir ampliándolo a nuestro antojo. Y cómo no, tus Sims podrán visitar tanto a los vecinos como los distintos lugares de entretenimiento que este mundo "virtual" ofrece. ¿Podrás resistirte a este fenómeno?



17 de Noviembre

17 de Noviembre

STAR WARS BATTLEFRONT II

PS4 | **DICE/EA GAMES** | **SHOOT'EM UP**

Con esta nueva entrega de este shooter galáctico, en DICE se han propuesto corregir todos los errores y omisiones del original. Así pues, esta vez sí tendremos un modo Historia, que estará protagonizado por Iden Verso, una comandante de las fuerzas especiales del Imperio. Y el multijugador vendrá repleto de novedades, empezando porque planteará batallas en todas las épocas. Las cuatro nuevas clases de soldado: pesada, oficial (que da apoyo al resto), especialista (le van los rifles de precisión) y asalto (todoterreno) ofrecerán unas batallas más tácticas que nunca. Para montarnos en vehículos o convertirnos en héroes ya no habrá que ser el más rápido en recoger las monedas que salen en el escenario, sino que nos darán puntos por matar a enemigos y completar objetivos en la partida, que luego canjearemos por estas ventajas (un sistema más justo, ya que premiará al que juegue bien). Esta segunda entrega llegará con tres veces más contenido que la original, y todos los DLC serán gratuitos. Y todo con una puesta en escena alucinante.

■ *SW Battlefront II* ofrecerá una Campaña que promete emociones fuertes junto a un renovado multijugador online.



SKYRIM VR

PS4 | **BETHESDA** | **ROL**

Uno de los RPG más gigantescos de PS3 regresa a PS4 completamente adaptado a PlayStation VR. No es una "versión reducida", sino que se trata del juego original (incluyendo todos los DLC) que disfrutaremos con un nivel de inmersión nunca visto. Para no marearnos, podremos "apuntar y teletransportarnos", facilitando así los desplazamientos. En cuanto al control, Bethesda trabaja para hacerlo compatible con el Dual Shock 4, pero lo suyo será jugarlos con un mando Move en cada mano, que representarán las distintas armas y hechizos.

JAK & DAXTER

PS4 | **SONY** | **AVENTURA DE ACCIÓN**

Ya está disponible por primera vez en PS4 el primer *Jak & Daxter*, remasterizado a 1080 p y con trofeos, por 14,99 euros. Todo un clásico de PS2 firmado por Naughty Dog que, eso sí, nos llega al Store en inglés (nosotros tampoco lo entendemos). De aquí a finales de año irán apareciendo también en PS Store *Jak II: El Renegado*, *Jak 3* y, sorpresa, también *Jak X: Combat Racing*, el salvaje juego de carreras y acción de PS2 que estará disponible por primera vez en otra plataforma desde que saliera originalmente en PS2 en octubre de 2005. Todos ellos saldrán a 1080 p y con trofeos, en fechas aún por determinar (pero este año).



DOOM VFR

PS4 | **BETHESDA** | **SHOOT'EM UP**

Contra lo que pueda parecer, *Doom VFR* no es una adaptación del trepidante shooter subjetivo que disfrutamos el año pasado para PlayStation VR, sino un juego completamente rediseñado para ser disfrutado con este dispositivo de realidad virtual. Para evitar mareos, contará con un sistema de teletransportes y movimientos laterales (algo ya habitual en las experiencias de este tipo) que le sentará de lujo a este desarrollo que, por otro lado, promete ser tan vertiginoso y sangriento como el del shooter en el que se basa.



EL REGRESO DEL MEJOR SIMULADOR DEPORTIVO

NBA 2K18

Parece mentira que en Visual Concepts sean capaces de mejorar su fórmula baloncestística de esta manera, pero lo han vuelto a hacer. Y es que *NBA 2K18* llega con una ristra de novedades más propia de largos desarrollos que de un título con entregas anuales.





El apartado gráfico será bestial, con nuevas animaciones, modelos, etc... Lo hemos jugado en PS4 Pro y luce de lujo.

NBA 2K18 será, tanto a nivel técnico como de contenido, la entrega más completa y ambiciosa de toda la saga.



Los comentarista volverán a ser Antoni Daimiel, Sixto Miguel Serrano y Jorge Quiroga, que han grabado más de 30.000 nuevas palabras.

PS4 | **VISUAL CONCEPTS/2K SPORTS** | **DEPORTIVO** | **15 DE SEPTIEMBRE**

El próximo 17 de octubre dará comienzo la nueva temporada NBA. Estamos ansiosos, pero después de asistir a la presentación de *NBA 2K18* en Nueva York lo que de verdad nos tiene en ascuas es el lanzamiento de la nueva entrega de la saga de Visual Concepts y 2K Sports. Mientras que otras franquicias deportivas, de cuyo nombre no queremos acordarnos, se dedican a renovar mínimamente su fondo de armario jugable año tras año, *NBA 2K* siempre se ha caracterizado por ofrecer montones de novedades en cada entrega. Lo de este año, sin embargo, supera con creces nuestras expectativas más optimistas.

El apartado visual es lo primero que nos llamó la atención nada más saltar a la cancha. El aspecto de los jugadores, que ya era sobresaliente en la pasada entrega, alcanza niveles estratosféricos este año. Los tatuajes tienen un aspecto mucho más realista, fundiéndose con la piel de un modo mucho más convincente. Las cicatrices, estrías, arrugas y otros detalles similares dotan de vida a los jugadores y, en líneas generales, el parecido con sus versiones reales es apabullante. De hecho, los modelos se han rehecho de cero, en lugar de realizar mejoras sobre la base ya creada, tanto en lo facial como en lo corporal. Es más, el sistema para crear los cuerpos es completamente nuevo y cada jugador tiene un modelo único, por lo que ya no tenemos la sensación de que se hayan acoplado distintas cabezas sobre un reducido elenco de cuerpos. Además, las camisetas se ajustan al cuerpo y reaccionan a nuestros movimientos de un modo más realista que nunca gracias a un sistema de escaneado que también se ha utilizado para recrear la colección más grande de zapatillas y accesorios que nunca se haya visto en la saga. Todo, en general, luce más realista.

Las sensaciones jugables en nuestro primer contacto no han podido ser más positivas. Las nuevas animaciones son mucho más controlables, ya que se van generando según nuestros movimientos y son más cortas, por lo que podemos reaccionar y rectificar en mitad de una incursión a canasta, por ejemplo. Los lanzamientos, por su parte, siguen contando con un medidor que se colorea de verde cuando »

LAS GRANDES NOVEDADES

LOS NUEVOS MODOS DE JUEGO pueden ser las grandes estrellas de esta entrega, en especial Domina el Barrio. Sin embargo, toda la experiencia ha sido rediseñada para ofrecernos los partidos más espectaculares y realistas que jamás hayamos podido disputar en la historia de la saga. Aquí están algunas de esas mejoras:



LOS LANZAMIENTOS requieren más precisión que nunca. Un doble medidor nos indicará lo bien que hemos lanzado y la defensa sufrida.



EL PARECIDO de los jugadores con sus alter ego reales será brutal gracias a los nuevos modelos hechos de cero y las técnicas de escaneado.



LAS ANIMACIONES son más fluidas y cortas, por lo que podremos rectificar en mitad de un movimiento y movernos con más libertad.







El realismo de los partidos será absoluto, con detalles como unas colisiones entre jugadores geniales.



En Mi GM: The Next Chapter controlaremos todos los aspectos de nuestra franquicia favorita.



La oferta de modos de juego, desde las típicas ligas hasta los encuentros online, será enorme.

lo hacemos perfecto, pero ahora también contamos con varios indicadores que nos dicen si hemos lanzado pronto, tarde, etc... así como el tipo de defensa que hemos recibido, desde tirar a canasta más solos que la una, hasta con un defensor en nuestras narices. Esos dos factores, unidos a la habilidad del jugador en cuestión y al tipo de tiro que estemos realizando, determinarán el éxito o no de nuestro tiro. Pero hay muchos más detalles jugables, como dribblings más intuitivos, una mayor importancia de las habilidades de los jugadores que hace que las estrellas del campeonato sean más determinantes, una disminución de los robos de balón en pos de una defensa posicional más realista o la opción de habilitar un sistema de ayudas que nos muestra las órdenes que se dan los jugadores en la cancha, como recular para defender, parar al atacante, pasar la bola, etc...

La cantidad de modos disponibles también se ha multiplicado considerablemente. Hay 17 nuevos equipos clásicos con los que disfrutar, por lo que ya son 62 los disponibles. Además, se estrenan los All-Time Teams, que juntan en cada una de las 30 franquicias NBA a los mejores jugadores de su historia. También está el nuevo modo Mi GM: The Next Chapter, que convierte el modo en el que ejercemos de manager de nuestro equipo en una aventura cinemática y con una historia. Pero hay mucho más, como mejoras en el sistema de fichajes, la inclusión de Kobe Bryant y Kevin Garnett en el elenco de comentaristas, la opción de jugar con límite salarial en el modo Mi Equipo (el de los cromos) o un aspecto más realista de las canchas y el público de los partidos.

El modo Domina el Barrio, dentro de Mi Jugador, promete convertirse en la estrella de esta edición de *NBA 2K*.

El modo Domina el Barrio es la novedad más interesante. 2K ha decidido unificar todos los modos de Mi Jugador en una única y enorme experiencia. Así, podremos explorar libremente un barrio y visitar distintas tiendas y personalizar a nuestro jugador, mejorar nuestros atributos en el gimnasio, jugar unas pachangas en las canchas callejeras (antes modo Mi Parque), participar en minijuegos para pasar el rato, organizar partidos de Pro-Am o continuar nuestra carrera en la NBA. Desde luego, vamos a necesitar mucho tiempo para digerirlo todo, pero *2K18* pinta de lujo.

LOS EQUIPOS ALL-TIME NBA

ADEMÁS DE LOS 62 EQUIPOS CLÁSICOS, con 17 nuevas incorporaciones en esta entrega, los más nostálgicos verán sus sueños cumplidos al juntar en un mismo equipo a los mejores jugadores de la historia de una franquicia. Así, por ejemplo, en los Celtics coincidirán Paul Pierce y Larry Bird, Pau y Marc Gasol en Memphis o Kobe y Magic en los Lakers.



¿Por qué conformarnos sólo con el Dr.J en los Philadelphia 76ers si pueden hacerle compañía Allen Iverson y Wilt Chamberlain?



Algunos echarán jugadores en falta en las alineaciones de los mejores jugadores en la historia de cada franquicia. Nosotros no.



■ En las canchas callejeras podremos disputar partidos informales, y con menos normas, con amigos y jugadores que pasen por la zona.

■ En el gimnasio podremos participar en todo tipo de divertidos minijuegos para mejorar la condición física de nuestro jugador.

DOMINA EL BARRIO

LA GUINDA DE UN PASTEL QUE YA ERA MUY DULCE

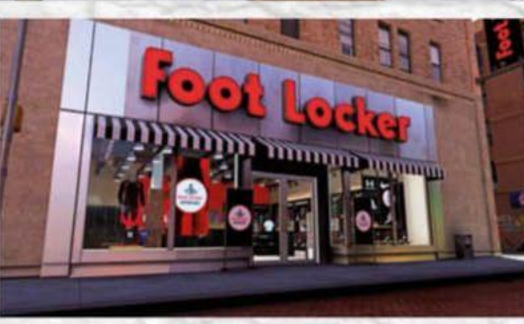
EL MODO MI JUGADOR siempre ha sido uno de los más populares de la saga. En él, nos toca crear nuestro propio jugador y llevarlo desde lo más bajo del escalafón NBA hasta convertirlo en el MVP de la Liga y llenar sus manos con anillos de campeón. Además, también podíamos participar en pachangas en el modo Mi Parque usando a nuestro jugador, o lanzarnos a competiciones online más serias junto a otros 2-4 amigos en partidos en los que todos los usuarios controlaban a su jugador creado (modo Pro-Am). En esta entrega, sin embargo, todos esos modos de juego, junto con muchas novedades, estarán integrados en un único tipo de partida: Domina el Barrio.

UNA VEZ QUE HAYAMOS CREADO A NUESTRO JUGADOR, ya sea mediante el clásico editor de personajes o utilizando la aplicación móvil MyNBA2K18 para escanear nuestro rostro, podremos explorar un barrio plagado de otros jugadores como en una especie de MMO. El "neighborhood" en cuestión estará plagado de tiendas en las que personalizar a nuestro jugador, como la NBA Store, un Foot Locker en el que comprar nuestras zapatillas favoritas, una tienda de tatuajes para darle un toque a nuestra piel, una peluquería en la que hacernos los cortes y peinados más estrafalarios o tiendas de ropa de calle. Además, tendremos un completo gimnasio en el que podremos participar en distintos minijuegos para mejorar los atributos y habilidades de nuestro jugador. Incluso podremos pasar el rato en una especie de salón recreativo en el que jugar en una máquina de lanzar canastas o participar en un concurso de conocimientos (trivia) utilizando el móvil de nuestro jugador, que también nos servirá para estar al tanto de todas las actividades disponibles, organizar nuestro equipo Pro-Am, vigilar nuestras redes sociales y seguir nuestros objetivos (el más importante será un metajuego en el que debemos alcanzar el 99 de valoración global).

DESDE EL BARRIO también accederemos al mencionado modo Pro-Am en el que enfrentarnos a otros jugadores creados con nuestro equipo de amigos, al modo Mi Parque, en donde echar unas canastas en canchas callejeras y a Mi Carrera, participando en la liga NBA como siempre. Para ello sólo tendremos que caminar a cada instalación, sin menús.



■ El mundo abierto de Domina el Barrio no será muy grande, pero tendrá todo lo necesario para nuestro jugador.



■ En Foot Locker, como os habréis imaginado, podremos comprar todo tipo de zapatillas de marcas reales a esos tíos con pinta de árbitro.



■ La moneda del juego, las VC, será el dinero que utilizaremos para comprar todo tipo de cosas, incluidos los tatuajes de este local.

MANAGER CON HISTORIA

EN MI GM: THE NEXT CHAPTER nos pondremos en la piel de un jugador que, seis años después de retirarse por una lesión, se convierte en el General Manager de un equipo NBA. A nuestra disposición tendremos todas las opciones de este clásico modo de juego que, por primera vez, incluirá escenas cinemáticas y dará mucha importancia a la narrativa y las consecuencias de nuestras decisiones.



EL ENTRENADOR nos pedirá explicaciones a la mínima si nos da por hablar más de la cuenta durante las ruedas de prensa tras los partidos.



LOS JUGADORES nos pondrán entre la espada y la pared si no son titulares. Si gestionamos mal el asunto incluso acabarán largándose.



LA RELACIÓN CON EL DUEÑO de la franquicia será uno de los pilares en el argumento. Y es que, claro, ellos ponen la pasta.



NUESTRAS DECISIONES serán las que irán moldeando nuestra historia dentro de la franquicia, así que mucho ojo con lo que escogemos.

CONCURSO

5 PACKS JUEGO + LLAVERO SACKBOY

REGALAMOS
LOS MEJORES JUEGOS FAMILIARES PARA PS4

¡Participa y llévate uno de estos juegazos! Disfruta de la acción y la aventura con *Knack II* y del golf más divertido y original con *Everybody's Golf*. Dos juegos geniales para todo tipo de públicos.

5 JUEGOS PARA PS4

PARTICIPA EN:
HOBBYCONSOLAS
http://www.hobbyconsolas.com/concursos/playmania-familia

Play mania

NOVEDADES





PÁGINA 40

PES 2018

Pro Evolution Soccer 2018 estrena la nueva temporada futbolística. Toma la delantera en el lanzamiento, pero habrá que ver si las novedades son suficientes para derrotar a *FIFA 18*.



PÁGINA 42

Uncharted: El Legado Perdido. Naughty Dog lo ha vuelto hacer: nos ha dejado con la boca abierta con una aventura técnicamente impactante y con un desarrollo tan trepidante como siempre. Y eso que no está Nathan "demoliciones" Drake...



PÁGINA 44

F1 2017. El juego oficial de la Fórmula 1 regresa a PS4 con su edición anual, depurando aún más el sistema de juego característico de la saga y aportando algunas novedades, como la inclusión de monoplazas históricos. Y con una puesta en escena que quita el hipo.



PÁGINA 48

Knack II. Uno de los primeros juegos e PS4 vuelve a escena con una segunda entrega que mejora en todo a la anterior. Acción y plataformas para una aventura capaz de divertir tanto a grandes como a pequeños y con un simpático cooperativo.

¿LISTOS PARA PASARLO BIEN?

Sea cual sea tu género favorito, seguro que en estas páginas de análisis encuentras alguno que encaje con tus gustos. Tenemos un poquito de todo. Aventuras espectaculares como *El Legado Perdido*, con sabor clásico como *Yakuza Kiwami* o tirando a locas y descacharrantes, como *Agents of Mayhem*. Plataformas de corte clásico, como *Sonic Mania* y de nueva generación, como *Knack II*. El deporte compite en nuestras páginas con *PES 2018*, *Everybody's Golf* y *F1 2017* y nos queda espacio hasta para indies "con corazón", como *Last Day of June*, acción sin complicaciones con *Warriors All Stars* y hasta apabullantes RPG como *Pillars of Eternity*. Una pena que *Destiny 2* se haya quedado fuera de esta selección de juegazos, porque es el género que nos faltaba... Aún así, seguro que por aquí hay más de un juego de esos que te hacen pensar: "¡Me lo pillo!"

PS4

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:















Género:
DEPORTIVO
Desarrollador:
PES TEAM
Editor:
KONAMI
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,99 €
Precio Ed. Legendaria:
69,95 €

JUGADORES **1-6**
JUG. ONLINE **1-22**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

www.konami.com/wepes/2018/eu/es/

DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS

■ *Pro Evolution Soccer* contraataca con una entrega que, aun siendo amarrategui, trata bien la pelota.

UN **EQUIPO TALENTOSO** AL QUE LE CUESTA RENOVARSE

PES 2018

El nuevo simulador futbolístico de Konami es igual que el Barça: tiene la gran base de otros años, pero sin incorporaciones que mejoren la plantilla.

Como ya es regla habitual, *PES* vuelve a saltar al césped varias semanas antes que *FIFA* para arañarle seguidores, aunque eso suponga que las plantillas que hay de serie en el disco daten de julio (para actualizarlas, hay que tirar de parche). Con su salto a PS4, la longeva saga de Konami recuperó el brillo perdido en la pasada generación, de modo que esta cuarta entrega para la consola sigue la misma senda, si bien se empiezan a observar evidentes síntomas de acomodamiento. Es algo que ya apreciamos el año pasado, pero que se ha hecho aún más palpable con esta entrega.
De nuevo, Konami parece haber puesto más esfuerzos en firmar acuerdos comerciales con algunos clubes que en reforzar la jugabilidad, los gráficos o los modos de juego. Así, se han estrechado lazos con nuevos equipos, como el Valencia, Colo Colo o, por raro que suene, el Fulham, un equipo de la segunda división inglesa. No obstante, se han hecho retoques, la mayoría para bien.

El estilo de juego sigue siendo vibrante, con un gran equilibrio entre pases, regates, forcejeos, centros, tiros a puerta, entradas... La novedad más significativa es que los porteros son más competentes a la hora de parar disparos desde fuera del área, si bien siguen teniendo problemas de reflejos con algunos remates desde cerca y a la hora de reincorporarse tras realizar rechaces. También se han rehecho las jugadas a balón parado: los penaltis son quizás demasiado fáciles de marcar, pero, en las faltas y los córners, dar comba a la pelota es más intuitivo. Los centros siguen siendo muy satisfactorios, pues no sólo hay

» UN **PARTIDO EN EL CAMPO** Y TAMBIÉN EN LOS DESPACHOS







1 **CONTROL.** Se han mejorado los porteros y los regates, se han rehecho las jugadas a balón parado y se han limitado los remates acrobáticos.

2 **ACUERDOS.** Para compensar la falta de ciertas licencias, Konami tiene acuerdos con Barça, Atlético, Valencia, Liverpool, Arsenal, Fulham, Borussia...

3 **LICENCIAS.** Las Champions de Europa y Asia son la seña de identidad de *PES 2018*, pero también hay ligas, algunas completas y otras a medias.



■ Leo Messi, igual que otros cracks, está perfectamente representado, tanto su físico como su forma de jugar.



■ El modo Entrenamiento consta de veintitrés ejercicios facilones, en los que obtenemos una puntuación. Es fácil sacarlo todo en oro.



■ Hay un editor que permite importar imágenes para "arreglar" las equipaciones o los escudos de los equipos que no están licenciados.



■ Las faltas se han remozado, de modo que los efectos al balón se aplican cuando ya se está corriendo hacia él.





Sigue la brillante senda de las tres entregas anteriores, pero empieza a mostrar síntomas de acomodamiento.

que fijar la potencia del remate, sino también el movimiento y el ángulo de la carrera del jugador. Eso sí, en pos de un mayor realismo, ya no es tan habitual ver remates acrobáticos. Lo que sí vuelve a ser demasiado fácil son los pases al hueco, unidos a que la IA apenas da pie al fuera de juego.

En cuanto a licencias, las mayores exclusivas de *PES 2018* son la Liga de Campeones, la Europa League y la Champions League asiática. Entre las ligas licenciadas, están las de Italia (salvo la Juventus), Francia, Holanda, Brasil, Argentina y Chile. Aparte, están las de España, Inglaterra y Portugal, que, si bien tienen equipos con nombres y equipaciones falsas en gran medida (salvo los clubes que tienen acuerdos con Konami), cuentan con los jugadores de verdad. Aparte, hay 81 selecciones. Respecto a los modos, son los de siempre, sin novedades significativas. Tanto la Liga Master como Ser una leyenda son bastante superficiales, y echamos en falta un modo narrativo como los vistos en sagas deportivas como *NBA 2K*, *FIFA* o *Madden*.

Visualmente, *PES 2018* tiene claroscuros. El parecido de muchos jugadores, incluso de clase media, está logrado, y los estadios lucen muy bien, pero algunas animaciones son toscas, sobre todo a la hora de acomodarse para chutar, y no hay ningún tipo de rácord cuando el balón se detiene. Los comentarios de Carlos Martínez y Julio Maldonado han mejorado ligeramente, pero se les siguen notando las costuras. Para compensar, la BSO es genial, con Coldplay, Linkin Park, John Newman...



■ Hay 35 estadios, de los cuales dieciocho son reales. Algunos, como el Camp Nou o Anfield, tienen recreados hasta sus aledaños.



■ La configuración visual de los partidos sólo permite cambiar la hora entre día y noche y la climatología entre despejado y lluvioso.

» TERRENOS DE JUEGO MUY FAMILIARES

Los modos son los vistos en las últimas temporadas, sin grandes cambios. Hay entrenamiento, amistosos, partidos cooperativos de tres contra tres, Campeonatos, Divisiones en línea, los partidos de eSports de la PES League... Ahora bien, hay un tridente que destaca claramente sobre el resto:



LIGA MASTER. Encarnamos a un director técnico, gestionando tanto los fichajes como las negociaciones de los contratos.



SER UNA LEYENDA. Manejamos a un solo futbolista para llevarlo a la gloria, ya sea nuestro propio álter ego o un jugador real.



MYCLUB. Aquí, hay que crear una plantilla coleccionando cartas y juntándolas según sus afinidades. Es obligatorio estar online.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control es muy satisfactorio. La licencia de la Champions. La BSO. Los estadios "oficiales".

» LO PEOR
Está muy estancado: en sus gráficos, en sus modos, en sus comentarios... Faltan fichajes.

Te gustará + que... PES 2017 | Te gustará − que... FIFA 17



80	**» GRÁFICOS** Los jugadores están logrados, aunque algunas animaciones son toscas.
74	**» SONIDO** La narración ha mejorado, pero sigue siendo "robótica". La BSO es genial.
85	**» DIVERSIÓN** Con un tono algo más realista, los partidos resultan muy divertidos.
80	**» DURACIÓN** Los modos son los de siempre. Hay muchos, pero les falta algún plus.
NOTA 82	Apenas tiene fichajes, pero su rocosa jugabilidad es suficiente para seguir luchando por los puestos de Champions otro año.

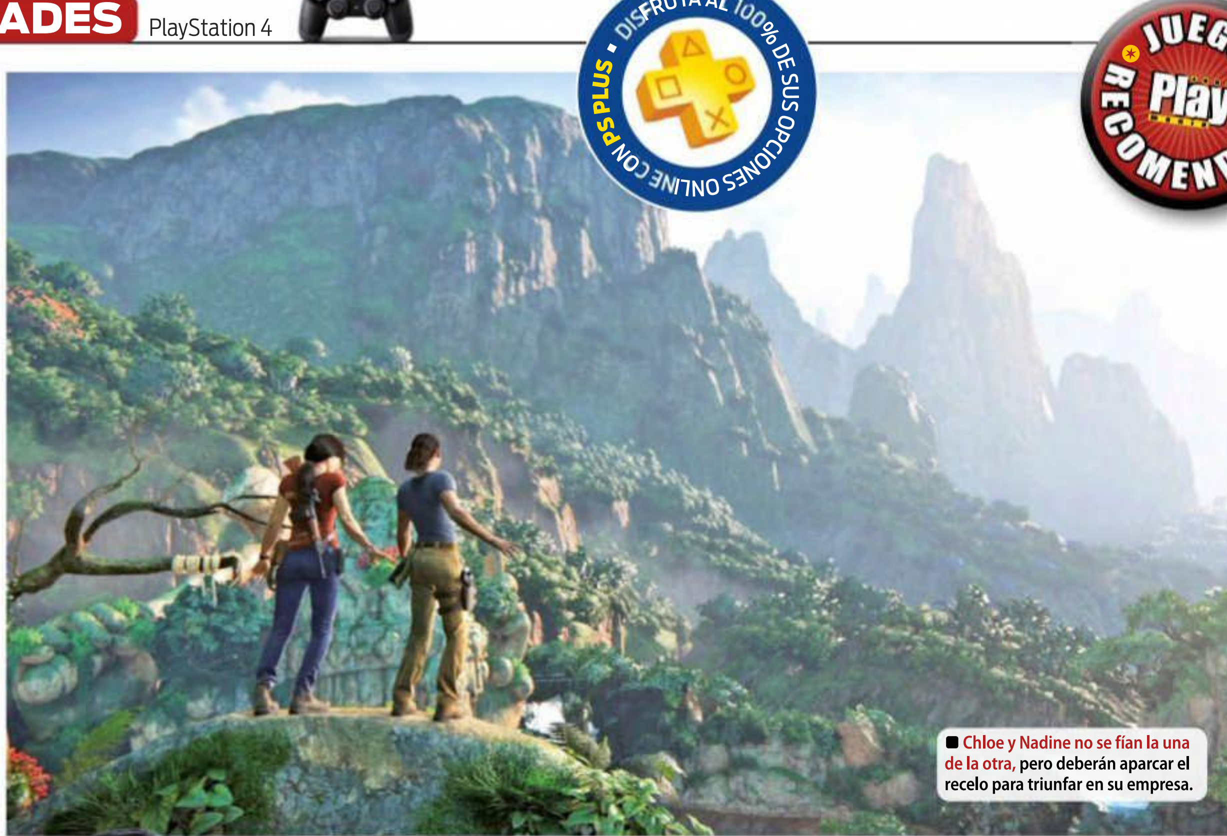


16

Género:
AVENTURA
Desarrollador:
NAUGHTY DOG
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €

JUGADORES **1**	JUG. ONLINE **1-10**
TEXTOS **CASTELLANO**	VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**	RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.playstation.com/es es/games/uncharted the lost legacy ps4/



Chloe y Nadine no se fían la una de la otra, pero deberán aparcar el recelo para triunfar en su empresa.

UNA **CARA POCO HABITUAL** CON MANERAS FAMILIARES

Uncharted: El Legado Perdido

Tras ausentarse de la cuarta entrega, Chloe Frazer protagoniza un juegazo que no puede negar que estaba pensado como DLC.

Aún queda para que veamos *The Last of Us: Part II*, pero mientras, Naughty Dog nos ofrece otra dosis de su saber hacer con *Uncharted: El legado perdido*, lo que iba a ser un DLC de *El Desenlace del Ladrón*, reconvertido a juego independiente tras írseles de las manos y lanzado a un precio reducido de 40 € (gratis para los que adquirieran el pase de temporada de *U4* antes de diciembre de 2016). Lejos de ser un contenido extirpado de la cuarta entrega, cuenta una historia totalmente nueva, dejando a un lado a Nathan Drake para centrarse en una nueva protagonista, Chloe Frazer, una vieja amiga que forma tándem con una vieja enemiga, Nadine Ross. Así, la misión es adentrarse en las montañas de la India en busca del Colmillo de Ganesh, una reliquia perdida tras la que también va el señor de la guerra Asav. El carisma de Chloe es tal que no se echa de menos a Drake, pero sí que se aprecia un bajón en la narrativa y la construcción psicológica de los personajes respecto a *Uncharted 4*. No en vano, Neil Druckmann y Bruce Straley, directores de *U4* y de *The Last of Us*, no han estado involucrados en el desarrollo, y se nota.

***El Legado Perdido* es, sin duda, uno de los juegos más espectaculares** y divertidos de PS4, pues mantiene los altísimos valores de producción propios de Naughty Dog. Ahora bien, no es su proyecto más ambicioso, y se nota que iba a ser un DLC de *Uncharted 4*, pues replica su fórmula técnica y

Chloe Frazer y Nadine Ross tienen personalidad como para que no se eche de menos a los hermanos Drake ni a Sully.

UN **DÉJÀ VU** TREMENDAMENTE ESPECTACULAR Y DIVERTIDO



1 **PLATAFORMEO.** El avance por el entorno, bastante lineal, se hace con saltos manuales, escalada, el uso de una cuerda, caídas por "toboganes"...



2 **TIROTEOS.** Las coberturas funcionan a la perfección, y podemos disparar sin apuntar o bien estando colgados de la cuerda o de un saliente.



3 **PUZLES.** La mayoría consisten en alinear engranajes circulares, pero también hay uno de alinear figuras y otro de saltar por casillas en un orden.



El todoterreno sirve para recorrer grandes distancias o realizar persecuciones, pero también para abrir puertas, con su cabestrante.

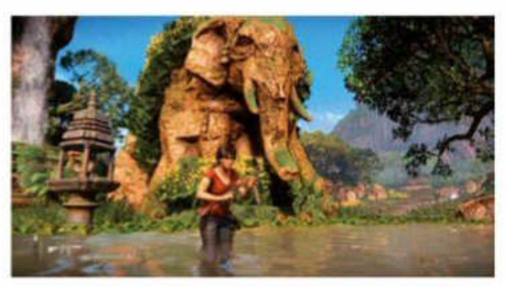


La India es la ambientación más monotemática que ha tenido la saga, pero, aun así, hay paisajes y monumentos que quitan el hipo.



El modelado de personajes es impresionante, desde la expresividad de las caras hasta el último detalle anatómico.





Replica la fórmula técnica y jugable de *Uncharted 4* sin novedades pero, aun así, la campaña es de armas tomar.

jugable sin apenas cambios, pero con nuevas protagonistas y nueva ambientación. Además, el multijugador online es exactamente el mismo: simplemente, se han volcado los mismos contenidos para que los disfrute quien no tenga esa entrega.

El margen de sorpresa que ofrece es casi nulo. Sin embargo, la campaña, que dura entre siete y ocho horas, según se decida acometer o no una búsqueda secundaria, es de armas tomar. Así, el desarrollo combina con maestría plataformeo, tiroteos, conducción y puzles. Moverse por los escenarios, escalando, saltando o usando la cuerda, es una delicia, y esas mecánicas están perfectamente integradas con los tiroteos, por ejemplo, para que disparemos estando en el aire. El jeep también aporta variedad, para movernos por varios escenarios abiertos o participar en intensas persecuciones. Los puzles, por su parte, son bastante facilones y, en general, se reducen a alinear mecanismos para dibujar figuras. La diversión está garantizada, pero lo cierto es que la sensación de "déjà vu" respecto a *Uncharted 4* es constante, con momentos calcados, peor diseño de niveles y menos escenas memorables.

Otra herencia recibida es el apartado técnico, pero esto es irreprochable. El modelado de los personajes es fotorrealista, con infinidad de detalles anatómicos, y los paisajes son de órdago, si bien hay que decir que ésta en la entrega más monocroma de la saga, al ambientarse en un solo país.

El listón de *U4* estaba demasiado alto, pero, aun así, *El legado perdido* es una exclusiva que merece la pena y que pone la guinda a una gran saga.



Una vez acabada la aventura, podemos modificar la estética de la aventura con filtros de cel shading, cine negro, gráficos de 8 bits...



El multijugador, tanto cooperativo como competitivo, es el mismo de *Uncharted 4*, con idénticos mapas, personajes y objetos místicos.

» PEQUEÑOS TRUCOS SIN GRAN INCIDENCIA

El Legado Perdido replica prácticamente todo lo que vimos en *Uncharted 4*, lo que denota que iba a ser un DLC inicialmente. Aun así, Chloe Frazer hace gala de varias habilidades que no tenía Nathan Drake y que, si bien no aportan gran cosa, contribuyen a darle un poco de sabor la aventura.



FORZAR CERRADURAS. "Tentando" con el joystick, hay que buscar los mecanismos para abrir algunas puertas y cajas fuertes.



MÓVIL. Hay veintiocho oportunidades de foto, un coleccionable que se suma a los 68 tesoros y a las conversaciones opcionales.



RUBÍ DE LA REINA. Este útil objeto es la recompensa por cumplir la tarea secundaria de encontrar once reliquias en cierta área.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Gráficos de infarto, jugabilidad variada y muy equilibrada, multijugador inmenso, doblaje...

» LO PEOR

Es un déjà vu constante, sin sorpresas. Poca variedad de sitios. El online es un copia-pega.

Te gustará + que... INFAMOUS: FIRST LIGHT

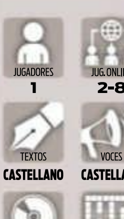


Te gustará − que... UNCHARTED 4



97	**» GRÁFICOS** Naughty Dog se ha marcado otra aventura de cine que no tiene rival.
88	**» SONIDO** El doblaje está muy cuidado, pero la BSO es más floja que de costumbre.
85	**» DIVERSIÓN** La aventura es genial, pero copia a *U4* en todo y no lo mejora en nada.
90	**» DURACIÓN** La historia dura 7-8 horas, y se ha rescatado el inmenso online de *U4*.
NOTA 87	**Naughty Dog ha firmado otro espectáculo técnico y jugable... pero tan conservador respecto a *U4* que apenas logra sorprender.**





Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
CODEMASTERS
Editor:
CODEMASTERS
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,99€
Precio Legend Edition:
69,95 €

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **2-8**

TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**

BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

www.codemasters.com/game/f1-2017/



F1 2017 sigue una efectiva línea de la entrega anterior. Aunque es continuista, su calidad le convierte en una apuesta segura.

LAS CLAVES PARA **TRIUNFAR** EN LA F1

F1 2017 nos ofrece muchas horas al volante gracias a la variedad de apartados que engalanan el título. Los apasionados de la Fórmula Uno verán bien cubiertas sus necesidades, ya que la oferta aguarda muchas horas al volante.



1 **COCHES CLÁSICOS.** Una de las mayores novedades de esta edición es la aparición de coches clásicos. Incluido el mítico R-26 de Alonso.



2 **MULTIJUGADOR.** Carreras multijugador a través de internet que dan cabida a un máximo de 20 jugadores. Nunca vencer resultaba tan caro.



3 **TRAYECTORIA.** El modo Carrera Profesional nos permite crear a nuestro propio piloto e ir mejorando carrera a carrera con el equipo.

LA FÓRMULA UNO **REGRESA** A SU CITA ANUAL

F1 2017

Codemasters nos ofrece una nueva entrega del "circo de la F1" en formato virtual. ¡Toca acelerar a fondo desde la parrilla de salida!

Arrancan los motores de *F1 2017*, el que probablemente sea el videojuego favorito de Fernando Alonso, ya que es la única opción que tiene el piloto asturiano para vencer en una carrera. El título de Codemasters basa su atractivo en poseer la licencia oficial de la FIA, gracias a la que incluye los circuitos, pilotos y escuderías oficiales de la competición. ¡A por la victoria!

La principal ventaja de *F1 2017* es la de ser un juego accesible para todos los públicos gracias a su enorme abanico de opciones de personalización, que encandilarán tanto a los amantes de los simuladores más puros, que podrán desconectar todas las ayudas, como a aquellos que simplemente quieran disfrutar de una carrera de Fórmula 1 sin demasiadas complicaciones. Su punto fuerte es el realismo con el que se plasman las carreras, haciéndonos sentir como si estuviéramos verdaderamente dentro de un monoplaza batiéndonos el cobre con el único objetivo de ser los primeros en cruzar la bandera a cuadros. Las carreras, aunque en ocasiones algo entorpecidas debido a la IA de los pilotos rivales, son verdaderamente trepidantes de principio a fin, sabiendo mantener la tensión hasta la recta de meta. Y es que, en cualquier



el videojuego oficial *F1 2017* cuenta con la licencia de la FIA. Los pilotos están creados con mucho detalle.



Los comisarios son muy estrictos. Si te chocas contra otro piloto o atajas en una curva nos sancionarán sin pensárselo.



Ofrece gran variedad de modos de juego, desde un Gran Premio al azar al Modo Contrarreloj, online... No te vas a aburrir.



El realismo es uno de los atractivos del juego. El diseño de los monoplazas y los trazados resultan realmente espectaculares.





El modo Carrera Profesional no es tan incisivo y profundo como en otros títulos deportivos. Pero entretiene.

instante el motor puede darnos un disgusto o empezar a llover como si no hubiera un mañana. Momentos en los que entra en juego el componente táctico, obligándonos a estar atentos por si toca entrar en boxes para cambiar los neumáticos y arañar unas décimas. Hechos que engrandecen a un producto que contradice sin miramientos a los que aseguran que la Fórmula 1 es un deporte aburrido. Por si los Grandes Premios os saben a poco, *F1 2017* incluye varios modos de juego de lo más interesantes, entre los que no faltan las carreras multijugador online que dan cabida a un máximo de veinte pilotos. Por su parte, el Modo Carrera Profesional permite crear a un piloto de cero e ir paso a paso hasta convertirle en campeón del mundo. Apartado que incluye más profundidad con respecto a la edición del año pasado, pero se echa en falta una mayor variedad de situaciones o un punto narrarivo que haga más ameno el duro camino.

Es cierto que *F1 2017* puede resultar bastante continuista con respecto al anterior. De hecho, arrastra algunos problemas de entonces, como los mencionados fallos en la IA o un Modo Carrera algo soso. Pero aun así, es una apuesta con muchas virtudes para encandilar a los amantes de los videojuegos de conducción, incluso aunque no sean muy duchos en el género. El realismo que desprende en cada carrera, gracias tanto al acabado visual como a la variedad de situaciones que pueden acontecer en la competición, hacen que tengamos una apuesta segura para quienes quieran sentir la adrenalina de este trepidante deporte.



Si sufres un accidente, el juego te da la posibilidad de activar una especie de "flashback": rebobinar para continuar instantes antes.



Podemos seguir la carreras desde distintas cámaras, desde una interior muy inmersiva a varias exteriores para ver el monoplaza.

UN DOMINGO DE CARRERA

El mayor aliciente de *F1 2017* es el realismo con el que recrea la competición, transmitiendo con realismo las sensaciones que viven los pilotos en sus monoplazas. Hay que ser auténticos estrategas y tomar, en la medida de lo posible, las decisiones correctas en cada momento si queremos vencer.



INGENIERO. Podemos comunicarnos en todo momento con el ingeniero del equipo para que nos dé información de la carrera.



BOXES. Aunque podemos configurar los reglajes, hay que estudiar a fondo cuándo es mejor hacer la entrada en boxes.



RIVALES. Hay que ser más listos que el enemigo, tratando de ganar la posición en cada curva y tirar de DRS cuando podamos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las carreras son emocionantes. Gustará a amantes de la simulación y de lo arcade.

» LO PEOR
El modo Carrera Profesional podía dar más de sí. Fallos en la IA. No tiene multi local.



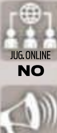
Te gustará que... SEBASTIAN LOEB RALLY EVO — Te gustará que... DRIVECLUB



88	**» GRÁFICOS** Acabado visual repleto de realismo que aporta mucho a la inmersión.
75	**» SONIDO** Destacan los apuntes de los comentaristas en cada prueba.
87	**» DIVERSIÓN** El ritmo vertiginoso y táctico de cada carrera aportan mucho.
80	**» DURACIÓN** Varios modos que dan velocidad hasta que el cuerpo aguante
NOTA 82	Una magnífica propuesta destinada a que los seguidores de la F1 disfruten al máximo delante de la consola.

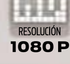


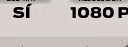












Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **RYU GA GOTOKU STUDIO**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **34,99 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **INGLÉS**
VOCES **JAPONÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://yakuza.sega.com/kiwami



Como si de un filme se tratara, *Yakuza Kiwami* cuenta con varias horas de espectaculares vídeos.

JUEGO RECOMENDADO Play

LOS MAFIOSOS MERECEN UNA **SEGUNDA OPORTUNIDAD**

Yakuza Kiwami

Tras fracasar inmerecidamente en PS2, el primer capítulo de una de las mejores sagas de Sega regresa de la cárcel del olvido para clamar justicia.

Hace once años, nacía una saga de culto. El primer *Yakuza* se estrelló en ventas en su desembarco occidental, y muchos críticos demostraron su ignorancia con él, esperando un *GTA* a la japonesa y matándolo porque sí. Sin embargo, el tiempo ha puesto a cada uno en su sitio y, ahora, aquel denostado juego regresa con un remake total para PS4. Se mantienen la historia y el desarrollo general, pero se han rehecho los gráficos y el sistema de combate, se han añadido nuevas escenas de vídeo, se han incorporado nuevas mecánicas, se han regrabado las voces...

Si no jugasteis en su día, igual que la precuela *Yakuza 0* hace unos meses, esta entrega es ideal para familiarizarse con la mejor saga de Sega en la última década, con la ventaja añadida de que sale a un precio reducido. Así pues, el juego nos pone en la piel de Kazuma Kiryu, un mafioso que sale de la cárcel tras una condena de diez años por un crimen que no cometió. Entonces descubre que el amor de su vida ha desaparecido y que el que fuera su mejor amigo se ha convertido en un ser despiadado. Para más inri, el Clan Tojo, la mayor organización criminal de Tokio, ha perdido 10.000 millones de yenes y, en su vida, aparece una niña que podría tener relación con el asunto. Ése es el punto de partida de una historia apasionante, que está contada mediante infinidad de secuencias de vídeo dignas de una película y por las que circulan personajes tremendamente carismáticos.

Exploración, combates y minijuegos conforman un núcleo jugable incomparable al de cualquier otra saga. Podemos movernos libremen-

Kazuma Kiryu acaba de salir de la cárcel en esta entrega, tras cargar con las culpas de un crimen que nunca cometió.

MAFIOSOS, QUIÉN OS VIO EN 2006 Y **QUIÉN OS VE EN 2017**



1 **METRAJE EXTRA.** Hay nuevas escenas en forma de flashbacks que cuentan cómo Akira Nishikiyama pasó de "hermano" de Kazuma a enemigo.



2 **MAJIMA EVERYWHERE.** Muy a menudo, Goro nos aborda y nos reta a combates y minijuegos que sirven para desbloquear nuevas habilidades.



3 **SIN TRADUCIR.** El original tenía textos en castellano, pero la traducción era mala, así que se ha desechado. Toca leer en inglés... y escuchar en japonés.



■ La brutalidad está a la orden del día, tanto en las escenas de vídeo como en los combates, donde las acciones HEAT causan estragos.



■ Las submisiones son bastante estándar y se suelen reducir a darle lo suyo a algún maleante, pero también las hay con carga narrativa.



■ Kamurocho es el único sitio donde se ambienta el juego, frente a la grandilocuencia de las entregas "posteriores".





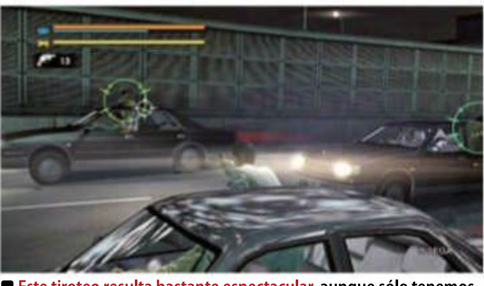
No puede competir con los *Yakuza* más actuales, pero sería criminal pasar por alto un remake de una obra maestra.

te por Kamurocho, un pequeño mundo abierto inspirado en Kabukicho, el barrio rojo de Tokio. Por el camino, pueden abordarnos diversos grupos de enemigos, lo que da pie a combates multitudinarios en plan beat'em up. El juego hereda en sistema de lucha de *Yakuza 0*, con cuatro estilos muy variados, de modo que, a medida que adquirimos nuevas habilidades, se va volviendo cada vez más satisfactorio, fluido y salvaje. Como novedad, se ha introducido el sistema Majima Everywhere, que hace que Goro Majima, el célebre amigo-enemigo de Kazuma (y coprotagonista de la precuela), nos aborde de formas realmente hilarantes: disfrazado de policía, de camarero, de stripper, de zombi... Por otra parte, podemos perder el tiempo en diferentes minijuegos, cada uno con su propia mecánica: karaoke, bolos, dardos, billar, mahjong, béisbol...

Los gráficos se han rehecho por completo, de modo que las escenas de vídeo son brutales, sobre todo por el realismo de los personajes, y la recreación de Kabukicho tampoco se queda atrás. Ahora bien, *Yakuza Kiwami* tiene un problema asociado a su propio concepto: es una puesta al día impecable, sí... pero de la entrega inicial de una saga continuista que fue mejorando con cada entrega. Eso le impide competir, desde la perspectiva actual, con *Yakuza 5* o *Yakuza 0*, que tuvieron varios protagonistas y ciudades, más minijuegos, más submisiones... Aparte, es una pena que, a diferencia del original, no esté traducido al castellano. Aun así, sería criminal pasar por alto un remake de una de las mayores obras maestras de PS2. ■



■ Los minijuegos aportan variedad, pero hay menos que en otras entregas. Sólo las batallas de chicas-insecto son de nuevo cuño...



■ Este tiroteo resulta bastante espectacular, aunque sólo tenemos que apuntar y disparar a los enemigos que van saliéndonos al paso.

» LA PRECUELA, SU DONANTE DE ÓRGANOS

Yakuza Kiwami es un remake total del original de PS2. Se mantienen el esqueleto argumental y el de contenidos, pero tanto la musculatura como la jugabilidad se han rehecho con contenidos extraídos directamente de *Yakuza 0*. En Japón, salió también para PS3, pero aquí nos llega sólo el de PS4.



APARTADO TÉCNICO. El motor gráfico es el de *Y0*, a 1080 p y 60 fps, y las voces, que sólo están en japonés, se han regrabado.



COMBATES. Repiten los cuatro estilos de la precuela y hay nuevos remates que sirven para evitar que los jefes recuperen salud.



MINIJUEGOS. Se ha heredado el scalextric, con sus coches por piezas, pero no la línea erótica, el baile o los clásicos de recreativa.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La genial historia, con escenas extra. Majima Everywhere. Gráficos rehechos. Buen precio.

» LO PEOR

No reaprovecha la traducción de PS2. Submisiones algo sosas. Escatima en minijuegos.

Te gustará + que... SLEEPING DOGS — Te gustará − que... YAKUZA 0



85	**» GRÁFICOS** Los vídeos son demenciales, aunque se nota que el motor tiene sus años.
75	**» SONIDO** Las voces son imponentes... pero en japonés, y la BSO tiene sus puntos.
92	**» DIVERSIÓN** La trama es de película, el combate se ha mejorado, hay minijuegos...
90	**» DURACIÓN** La historia dura quince horas, pero hay tareas secundarias para rato.
NOTA 89	Su fórmula es peor que la de los *Yakuza* "posteriores", pero, como remake de una obra maestra de PS2, resulta imprescindible.









Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **JAPAN STUDIO**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**







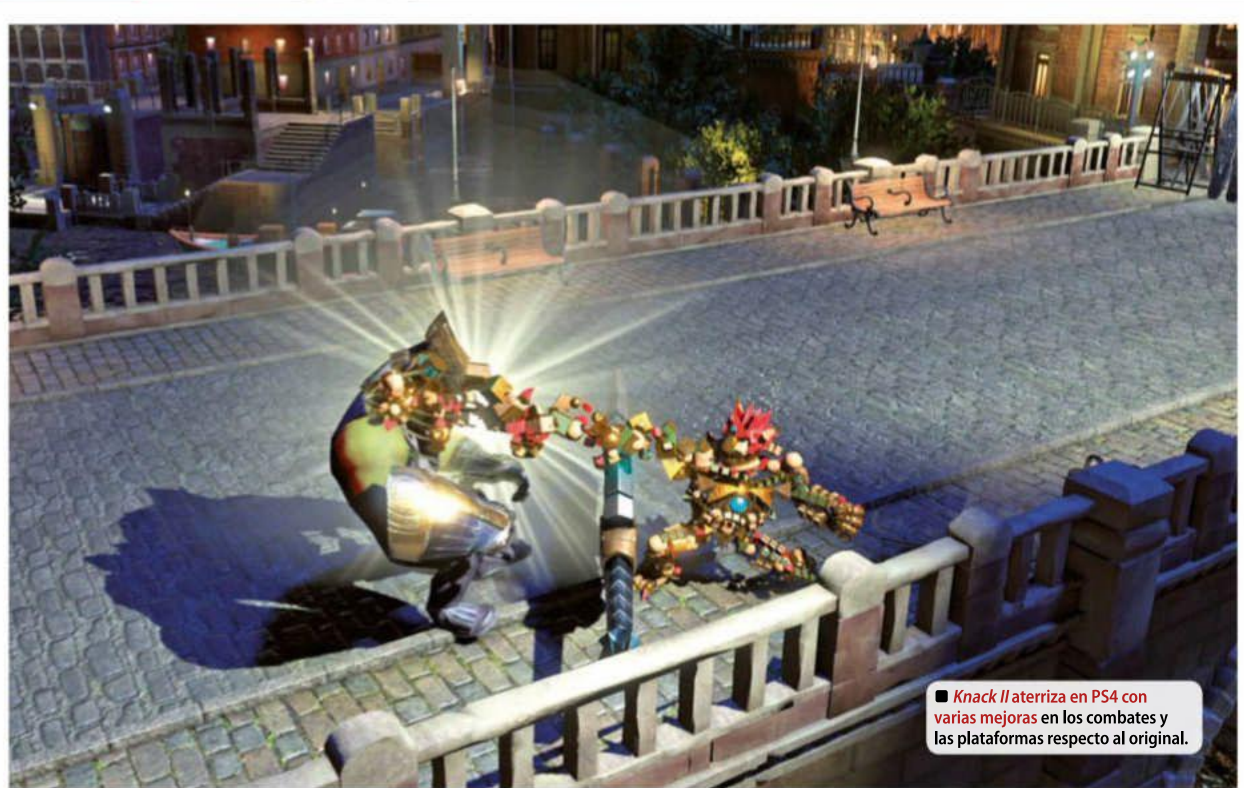




JUGADORES 1-2	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P



www.playstation.com/es-es/games/knack-2-ps4/



Knack II aterriza en PS4 con varias mejoras en los combates y las plataformas respecto al original.

UNA REVISIÓN, **PIEZA POR PIEZA,** DEL JUEGO ORIGINAL

Knack II

Mark Cerny y Japan Studio se han propuesto solventar todos los errores de la primera entrega de *Knack* con una secuela más ambiciosa. ¿Lo han logrado?

Knack fue uno de los juegos de lanzamiento de PS4 y el sabor de boca que nos dejó no fue tan positivo como nos esperábamos. Aquella aventura, desde luego, tenía sus virtudes, como unos combates entretenidos y un héroe formado por piezas y que cambiaba de tamaño bastante original. Sin embargo, el diseño de niveles era muy pobre y, en líneas generales, tanto las plataformas como las batallas eran muy simples.

***Knack II* llega para corregir todos aquellos errores.** El apartado gráfico, para empezar, no ha evolucionado demasiado, aunque los efectos de partículas, como las piezas de nuestro héroe, siguen siendo muy resultonas. Donde esta secuela sí que da el do de pecho frente a la aventura original es en términos jugables, que es lo que más nos importa. La historia también ha mejorado bastante, con un argumento que, sin ser demasiado original o sorprendente, sí que está más trabajado y resulta más convincente. Los niveles son bastante más amplios y gozan de algunos caminos secundarios, aunque siguen siendo muy pasilleros y nuestro avance está totalmente guiado. Los combates sí que han sufrido un lavado de cara total. El repertorio de golpes y habilidades es mucho mayor y la alternancia de ataques, guardias o esquives es muy fluida. Cada tipo de enemigo requiere una estrategia distinta y las



Knack es un héroe atípico, lo mismo es un bicharraco de 10 metros que arrasa con todo que se transforma en un pequeño de medio metro.

MEJORANDO LA FÓRMULA **DESPIEZADA**

La primera entrega ya ofrecía la mezcla de géneros de esta secuela: combates, plataformas y puzles, pero todo se ha mejorado para esta segunda entrega. Incluso la trama, que no tenía mucha coherencia, ha ganado enteros:



1 **EL ARGUMENTO** lleva a Knack y Lucas a enfrentarse con los altos goblins y sus robots, que han sido despertados tras 200 años de letargo.



2 **LOS COMBATES** ahora cuentan con más movimientos y una mayor variedad de situaciones, con bloqueos, esquives, ataques especiales, etc...



3 **EL MODO COOPERATIVO** está diseñado para que el segundo jugador tenga la misma importancia y habilidades que el Knack original.



Los cristales de poder nos permiten entrar en una especie de modo furia en el que somos invulnerables y hacemos más daño.



Reducir el tamaño de Knack para entrar por lugares angostos es una de las mecánicas más repetidas, pero aún así nos encanta.



El apartado gráfico aprovecha PS4 Pro para ofrecer mayor resolución, pero el nivel general en ambas consolas es normalito.





Esta secuela mejora muchos aspectos del juego original, pero no consigue alcanzar a los reyes del género en PS4.

batallas contra los jefes finales tienen su gracia. Además, también se estrena un árbol de habilidades dividido en cuatro categorías de mejoras, pero la realidad es que sólo podemos escoger uno de los caminos una vez que hemos completado el anterior, por lo que no tenemos libertad para moldear las habilidades a nuestro gusto.

Las secciones de plataformas han aumentado su cantidad y su calidad. El control durante los saltos sigue sin ser tan preciso como nos gustaría, pero hay niveles de brincos bastante inspirados. De hecho, son lo mejor de la aventura y no entendemos que el estudio no haya terminado de apostar por las plataformas y siga centrándose en la acción. Una pena. Los puzles terminan de redondear un desarrollo muy variado. Aunque no nos obligan a pensar más de la cuenta, sí que suponen un soplo de aire fresco entre tanto salto y combate, por lo que se agradecen mucho. Pero la palma se la lleva el modo cooperativo, en el que dos jugadores colaboran para superar los distintos niveles. Lo mejor es que hay montones de ataques combinados y hasta los distintos Quick Time Events se completan en pareja, por lo que el segundo jugador nunca se siente como un mero acompañante. Además, el segundo jugador puede entrar y salir de la partida en cualquier momento. La búsqueda de tesoros aporta mucha rejugabilidad, ya que además de artilugios también desbloqueamos distintas versiones de Knack con nuevas habilidades, así como el modo desafío. No es el regreso perfecto, pero sí que supone un gran salto hacia delante.



El modo cooperativo hace un buen trabajo a la hora de repartir el protagonismo y las tareas disponibles entre los dos jugadores.



Aunque el desarrollo es variado, y lo mismo estamos disparando un cañón que pilotando un tanque, el juego se vuelve repetitivo.

CONOCIENDO AL HÉROE DE **MIL CARAS**

Knack no sólo puede modificar su tamaño para entrar por pasadizos angostos y resolver así todo tipo de puzles. Además, también puede absorber piezas de otros elementos que no son reliquias, como metal, hielo, cristal, etc... lo que le otorga nuevas habilidades en algunos niveles:



EL KNACK "METALERO" hace más daño y puede dejar un rastro de piezas de metal para conducir electricidad a otras áreas.



KNACK DE HIELO puede congelar a sus rivales con un soplido, lo que también usamos para resolver distintos puzles.



EL KNACK SIGILOSO utiliza unos cristales para pasar desapercibido y no activar las alarmas de los detectores láser que cru za.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El modo cooperativo, las mejoras en batallas y plataformas y una mayor variedad.

» LO PEOR
Algunos bugs molestos. Que no termina de dar el salto para ser un título sobresaliente.

Te gustará (+) que... KNACK — Te gustará (−) que... RATCHET & CLANK



70	**» GRÁFICOS** Texturas planas, escenarios vacíos y buenas animaciones y efectos.
85	**» SONIDO** Gran doblaje al castellano y una banda sonora que acompaña bien.
81	**» DIVERSIÓN** La mezcla de combates, plataformas y puzles engancha lo suyo.
80	**» DURACIÓN** Entre 10 y 15 horas si buscamos los tesoros y es muy rejugable.
NOTA 80	Mejora en casi todo a la primera entrega, pero no termina de fascinar por un desarrollo repetitivo y poco original.



Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **VOLITION**
Editor: **DEEP SILVER/ KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**

JUGADORES **1**	JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**	VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**	RESOLUCIÓN **1080 P**

www.aomthegame.com

Las tropas de LEGION han tomado Seúl y debemos ocuparnos de "sacar la basura" en este trepidante juego de acción en mundo abierto.

Yeti, Braddock y Daisy forman parte de MAYHEM y luchan contra LEGION sin "cortarse un pelo".

GUERREROS **CHALADOS** CONTRA EL MAL

Agents of Mayhem

El nuevo juego de Volition nos presenta a un divertido "escuadrón suicida", formado por 12 agentes de todo el mundo, con muchas ganas de bronca.

Cuando la organización maléfica LEGION (Liga Expansiva de Genios Inmorales para la Obliteración de las Naciones) impone su reinado de terror en todo el planeta, sólo una persona es capaz de plantarles cara: Persephone Brimstone, una ex villana que decide reunir a los guerreros más letales (y desquiciados) para poner fin a LEGION y sus lugartenientes.

Así se presenta *Agents of Mayhem*, el nuevo juego de mundo abierto de Volition (creadores de la famosa serie *Saints Row*). El argumento de un grupo de héroes variopintos contra una organización malvada recuerda a *G.I.Joe*, y no es casualidad: la famosa serie es una inspiración evidente, y el juego la homenajea, añadiendo el sentido del humor canalla típico de Volition.

Cada uno de los 12 agentes de Mayhem posee su propio estilo, personalidad y métodos de ataque: tenemos un hooligan alemán, una ninja iraní, un guerrero de hielo procedente de Rusia o un actor de Hollywood metido a mercenario, entre otros. Estos personajes son la auténtica "sal" del juego, junto con sus aliados en MAYHEM y los peculiares miembros de LEGION.
Desde ARK, la base secreta de MAYHEM, podemos ver las misiones disponibles, comprar nuevas habilidades, equiparnos con mejoras o escoger los tres agentes con los que vamos a actuar. Metidos "en harina", se nos permite alternar entre esos tres personajes en cualquier momento, sin que se detenga la acción. Y es que un único agente no daría a basto con toda la tarea que le espera: además de las misiones principales tenemos todo tipo de retos

UNOS AGENTES MUY **AJETREADOS**



1 **MISIONES.** Durante las misiones principales luchamos contra los lugartenientes de LEGION y desbaratamos sus planes.



2 **RETOS.** Repartidos por toda Seúl hay infinidad de misiones secundarias, desafíos y retos especiales como carreras en coche o a pie.



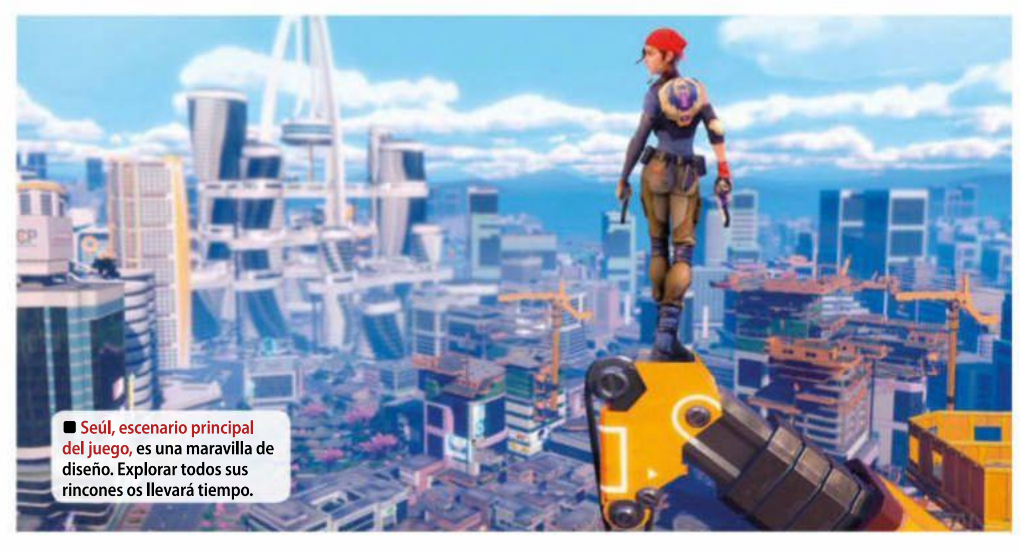
3 **BASES.** Si encontramos una base secreta de LEGION podemos asaltarla y ser premiados con puntos de experiencia, dinero y materiales.



■ La gama de vehículos se desbloquea poco a poco. Su papel es secundario, pero permiten que nos desplacemos a toda pastilla.



■ Las misiones principales y la presentación de cada personaje son ilustradas por medio de unas secuencias de animación muy chulas.



■ Seúl, escenario principal del juego, es una maravilla de diseño. Explorar todos sus rincones os llevará tiempo.

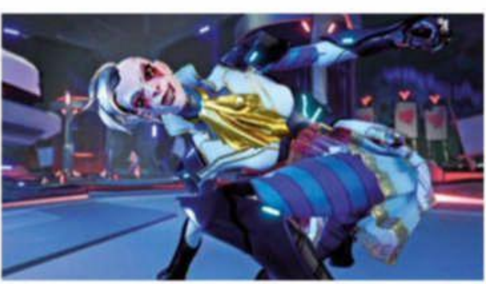




Agents of Mayhem tiene carisma y personalidad suficientes como para convertirse en una gran saga.

secundarios, ataques sorpresa de LEGION, armas destructoras que eliminar y hasta la posibilidad de asaltar las bases ocultas de nuestros enemigos.

Otro referente del juego es el género de los hero shooters; como *Overwatch*, del que toma elementos como las "perks", algo de "crafting", recogida de materiales y hasta las famosas "cajas de looteo". Añadidos que, en el fondo, no aportan nada, y que vienen a reemplazar la variedad y el "gamberrismo" que disfrutamos en *Saints Row*. Con su falta de prejuicios, su vasto arsenal y la total libertad que ofrecían, los juegos de aquella saga tenían un punto de locura, que aportaba diversidad y frescura a sus misiones. En cambio, en *Agents of Mayhem* la acción se limita a disparar a todo lo que se mueva, lo cual, unido a la gran duración del juego, provoca que sea algo repetitivo. Son las misiones principales donde *Agents of Mayhem* consigue "enganchar" al jugador. No sólo resultan más variadas que el resto de objetivos en el juego; también nos permiten conocer mejor a los personajes, disfrutar con sus divertidas interacciones y protagonizar un argumento lleno de momentos hilarantes, subrayados por unas estupendas secuencias de animación. *AOM* también acierta en su apartado visual, con un diseño muy cuidado, tanto en los protagonistas como en la Seúl futurista que sirve de vasto escenario para el juego. Puede que en conjunto *Agents of Mayhem* no sea tan brillante como otras aventuras de "mundo abierto" de PS4; pero sin duda es una saga prometedora con mucho margen de mejora.



■ Los villanos de LEGION no se quedan atrás en cuanto a carisma. Esta es Ariadne, la lugarteniente más peligrosa de la organización.



■ Johnny Gat, uno de los personajes más queridos de *Saints Row*, es también un agente que podemos seleccionar por medio de un DLC.

» ELIGE TU AGENTE DE MAYHEM FAVORITO

Los 12 agentes de Mayhem se distinguen por tener una personalidad muy marcada y habilidades distintas, las cuales podemos mejorar a medida que superamos misiones y conseguimos experiencia. Todos ellos poseen un ataque especial y una habilidad propia, basadas en su estilo de combate.



HOLLYWOOD. Este actor vive para y por su imagen, pero a la hora de combatir sabe sacar partido a su pericia con el fusil.



ONI. Un ex miembro de la Yakuza, letal a la hora de disparar y capaz de infundir terror en sus enemigos. ¡Huyen nada más verle!



FORTUNE. La ladrona brasileña descubre que lo suyo es luchar contra el mal, con ayuda de sus pistolas y su fiel dron Glory.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Un diseño espectacular. Los personajes, tan originales como simpáticos. Es muy largo.

» LO PEOR
Las misiones secundarias son repetitivas. Los toques "a lo *Overwatch*" no aportan nada.

Te gustará + que... DC UNIVERSE ONLINE



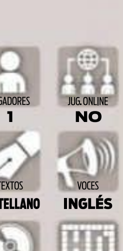
Te gustará − que... JUST CAUSE 3



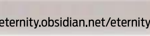
89	**» GRÁFICOS** La Seúl futurista es alucinante, y los modelos tampoco se quedan atrás.
71	**» SONIDO** Voces en inglés y música muy floja. No hay emisoras para elegir.
80	**» DIVERSIÓN** Hay muchos retos, pero lo más variado son las misiones principales.
90	**» DURACIÓN** Infinidad de misiones, la Conquista Global, bases secretas, contratos...
NOTA 81	***Agents of Mayhem*** **es un juego divertido y atractivo, pero se queda lejos de otros sandbox mucho más variados.**











Género: **ROL**
Desarrollador: **OBSIDIAN**
Editor: **505 GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,99 €**

JUGADORES 1	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES INGLÉS
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P

eternity.obsidian.net/eternity



Pillars of Eternity es una aventura de rol de la vieja escuela, al más puro estilo de *Baldur's Gate*.

JUEGO Play RECOMENDADO

EL REGRESO DEL MEJOR **ROL DE PAPEL Y LÁPIZ**

Pillars of Eternity

Los videojuegos de rol se han ido alejando de sus orígenes escritos a mano para abrazar el espectáculo. Suerte que todavía surgen nuevos clásicos.

Obsidian Entertainment, los creadores de joyas del rol como *Caballeros de la Antigua República II*, *Fallout: New Vegas* o *South Park: La vara de la verdad*, vuelven a la carga con una aventura que consiguieron financiar a través de Kickstarter y que se lanzó en PC en 2015. Esta versión de PS4, por suerte, incluye todos los parches y mejoras que se han lanzado durante estos años, así como las dos expansiones de *The White March*, que añaden nuevos escenarios e historias a un juego ya de por sí muy extenso. Ya desde el comienzo del juego, nos inunda esa sensación de la vieja escuela, con una creación de nuestro personaje repleta de opciones que van mucho más allá de la personalización estética, con múltiples razas, procedencias, trasfondo de su historia personal, religión... y, por supuesto, clase.

Las diferencias entre clases son más notables que en otros juegos de rol. Aquí hay bárbaros, paladines, hechiceros, sacerdotes, etc... y cada uno de ellos cuenta con unas habilidades que, especialmente antes de que moldeemos el héroe a nuestro antojo al subir muchos niveles, suponen una verdadera diferencia jugable. Hay misiones, por poner un ejemplo, que se pueden solventar sin violencia si en nuestro



Controlamos a un grupo de héroes de lo más variopinto, unidos por distintas motivaciones.

UNA **AVENTURA** COMPLETA Y COMPLEJA

Lo último de Obsidian no es un plato del gusto de cualquier paladar. Es una aventura con un ritmo lento, un argumento enrevesado y un universo de lo más complejo, pero también es un título realmente completo y profundo.



1 **EL ARGUMENTO** nos convierte en un ser capaz de explorar las almas de otros y revivir sus vivencias pasadas como si fuera hoy mismo.



2 **LA LIBERTAD** para explorar a nuestro aire los mapeados es una de sus virtudes. Eso sí, sólo Dios sabe qué nos estará esperando en esos parajes.



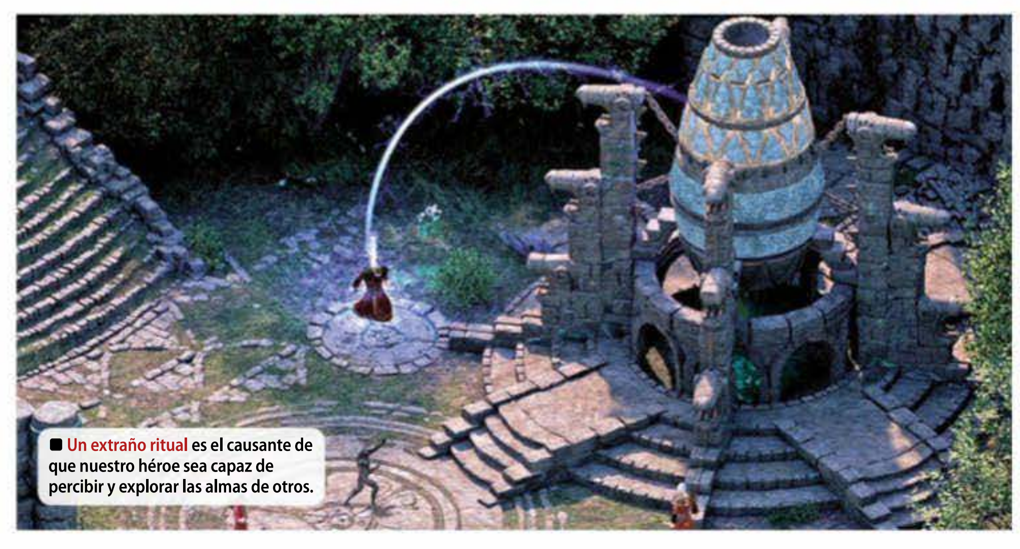
3 **CADA CLASE** cuenta con habilidades muy diferenciadas. Nuestro druida, por ejemplo, puede transformarse en distintas bestias para luchar.



■ Los escenarios, llenos de trampas, pueden ser un rival tan temible como las gigantescas criaturas a las que nos enfrentamos.



■ Pausar la acción resulta fundamental para estudiar el tipo de rival, sus debilidades... y así elegir nuestras acciones con acierto.



■ Un extraño ritual es el causante de que nuestro héroe sea capaz de percibir y explorar las almas de otros.





La nueva aventura de rol de Obsidian no es para todos los públicos y es densa, pero es muy completa y engancha.

grupo hay un personaje de una determinada raza y creencia, por ejemplo. El hecho de controlar a varios personajes (hasta 6 al mismo tiempo) es otra de las claves de esta gigantesca aventura, que nos puede llevar más de 100 horas completar.

Los combates son en tiempo real, aunque podemos pausar la acción en cualquier momento para escoger las acciones de nuestros héroes, algo que resulta fundamental para superar las batallas, incluso a las pocas horas de comenzar nuestra aventura. La cantidad de hechizos, armas, pociones... que tenemos a nuestras disposición es realmente bestial y la libertad de movimiento, que nos permite explorar los escenarios a nuestro aire en busca de aventuras y resolver las misiones de distintos modos, son sus puntos fuertes. Aunque quizás, lo más entrañable del conjunto, y lo que de verdad consigue que nos enganchemos irremediablemente, es la sensación de estar ante una versión interactiva del rol de lápiz y papel. Hay muchas situaciones que se resuelven escogiendo qué hacer, como en una conversación con nuestro "dungeon master"; las descripciones de qué sucede y de los diálogos incluyen el estado de ánimo de los interlocutores, como en un relato literario; y el acierto de nuestros golpes durante los combates siempre tiene un ligero componente azaroso, como una tirada de dados. Si a todo esto le sumamos una dificultad exigente y satisfactoria y un argumento adulto y bien escrito, que engancha pese a ser algo complicado, estamos hablando de un juego redondo y distinto a casi todo. ■



■ La estrategia es fundamental durante los combates. Si sólo nos dedicamos a atacar seguro que acabamos diñándola rápidamente.



■ Como en los mejores libros del género, aquí también tendremos que leer bastante para empaparnos del universo de juego.

» DISFRUTANDO CON EL AMO DEL CALABOZO

Los más viejos del lugar recordarán al enano calvo que dictaba los pasos de los héroes de la serie animada de Dragones y Mazmorras. Y es que el mítico juego de rol de papel y lápiz tiene en *Pillars of Eternity* un fiel reflejo de muchas de sus mecánicas, llevadas al plano interactivo:



LA CREACIÓN DEL HÉROE nos recuerda a las fichas de personaje de DyM, con un trasfondo religioso, de raza, procedencia,...



EL TONO LITERARIO inunda cada rincón de nuestra aventura. Así, nos describen situaciones y nos toca tomar las decisiones.



LOS COMBATES cuentan con un ligero componente azaroso (en cuanto al acierto) que recuerdan al lanzamiento de dados.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El argumento, la estrategia de los combates y los muchos detalles de rol de la vieja escuela.

» LO PEOR

El control no es tan intuitivo como con ratón y teclado. Demasiado profundo para algunos.

Te gustará que... TORMENT: TIDES OF NUMENERA — Te gustará que... WASTELAND 2



80	**» GRÁFICOS** No hacen gala de grandes artificios, pero la dirección artística es notable.
86	**» SONIDO** Las melodías son geniales, pero quizás se repiten más de la cuenta.
91	**» DIVERSIÓN** La libertad de acción, la toma de decisiones y los combates enganchan.
92	**» DURACIÓN** Completar la historia unas 50 horas y hacerlo todo más de 100, seguro.
NOTA 90	El control no es tan perfecto como en PC, pero tiene tantas virtudes jugables y argumentales que lo compensa.









Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **CLAP HANDZ/ JAPAN STUDIO**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**

JUGADORES **1-4** · JUG. ONLINE **2-20** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

es.playstation.com/



■ *Everybody's Golf* lleva 20 años en el "green" de todas las consolas de Sony. Ésta es su séptima entrega "principal".



GOLF PARA **TODOS LOS PÚBLICOS** Y TODAS LAS EDADES

Everybody's Golf

Dicen que el golf es un deporte elitista, pero gracias a este juego cualquiera puede disfrutar de unos hoyitos sin ser el presidente de una multinacional.

La veterana serie de Sony dedicada al golf cumple 20 años. Y lo celebra con una entrega realmente completa, que conserva todas las virtudes que han mantenido viva la franquicia durante estas dos décadas, junto a un puñado de pequeñas novedades que enriquecen el conjunto.

Como su propio nombre deja entrever, el objetivo de *Everybody's Golf* es que todo el mundo pueda disfrutar de este elitista deporte. Y lo consigue desde el primer minuto de juego. Da igual que no estéis familiarizados con el golf ni con su particular terminología. Si no sabéis lo que es un "birdie" o un "bogey", no os preocupéis que lo aprenderéis sobre la marcha, con un sencillo sistema de juego que garantiza diversión desde la primera partida. A grandes rasgos funciona así: primero "apuntamos" y después pulsamos ✖ para que nuestra barra ascienda hasta el grado de potencia que deseemos. Justo después, el medidor de la barra regresa hasta acercarse a una "zona de precisión". Si pulsamos ✖ en el momento justo, la bola irá justo a donde indicamos, pero si hemos sido demasiado rápidos o lentos, se desviará. A todo esto hay que añadir otras variables, como la fuerza y la dirección del viento, el tipo de terreno y su inclinación, etc. A partir de aquí, podemos "complicarlo" todo lo que queramos, a medida que vayamos sumergiéndonos en sus mecánicas. Una vez pilléis confianza, seguro que os animáis a usar el modo Potencia (en un número limitado de ocasiones, podemos golpear más fuerte de lo normal) a cambiar de palo manualmente (si no, la CPU elige por nosotros la mejor opción en cada momento) o a practicar el "backspin". Pero insistimos, la cur-

ASÍ ES TU VIDA DE **GOLFISTA** EN ESTA ISLA



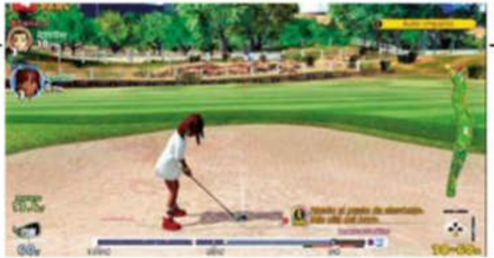
1 **CREA TU PERSONAJE** usando un potente editor que crecerá en opciones según avances. Puedes tener hasta cuatro personajes y alternarlos.



2 **COMPITE EN DESAFÍOS.** Como torneos (de 9 a 18 hoyos y con reglas que pueden variar), duelos 1 vs. 1, concursos de preguntas y respuestas...



3 **MEJORA TU NIVEL.** Cada golpe que des y reto que superes te hará ser mejor golfista. Subirá tu fuerza, tu precisión, el nivel de tus palos, etc.



■ El tipo de terreno, su inclinación, la dirección y la fuerza del viento... Son factores que hay que tener en cuenta al golpear.

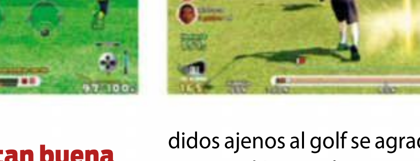


■ Podemos explorar libremente los siete campos de golf que hay en total, en busca de retos, tesoros, minijuegos como pesca...



■ La barra horizontal de abajo es la clave. Con ella mediremos la fuerza y la precisión en el golpeo pulsando el botón ✖ en el momento adecuado.





Su curva de aprendizaje es tan buena que logra divertir desde el principio aunque no sepas nada de golf.

va de aprendizaje está muy bien medida y siempre tenemos la sensación de "progreso" y de que el juego recompensa nuestros esfuerzos.

Lo primero que haremos al llegar a Golf Island es crearnos a nuestro golfista, con un completísimo editor que iremos ampliando a medida que avancemos con premios o compras en la Tienda. Dicho escenario se compone de un total de 7 campos, que podremos explorar con libertad participando en distintos torneos (de 9 a 18 hoyos y con reglas que pueden variar), enfrentándonos a rivales controlados por la CPU en duelos 1 vs 1, buscando tesoros o participando en minijuegos como pesca o un "concurso" de preguntas y respuestas. Todos estos añadidos ajenos al golf se agradecen, pero no pasan de ser anecdóticos y lo cierto es que no aportan demasiado. Eso sí, cuando nos apetezca, podemos saltar al terreno online, en campos en los que nos toparemos con otros jugadores y participaremos en torneos o desafíos como el llamado Disputa Territorial, en el que hay dos equipos de jugadores y cada uno ha de ir sumando puntos a base de recorrer los hoyos en el orden que prefieran... ¡pero contrarreloj!

En cuanto al apartado técnico, detallados paisajes contrastan con el "look cartoon" de los personajes, que además lucen animaciones irregulares (correctas con el palo en las manos, pero algo histriónicas fuera de los hoyos). Y las melodías cansan y el doblaje es "regulero" para ser un juego de Sony. Aunque nada de esto es importante cuando el juego cumple con el objetivo que se propone: que todo el mundo se lo pase bien jugando al golf. ■



■ Hay distintos tipos de hoyo: el "normal", el "hoyo tornado" que atrae las bolas que pasan cerca... Condicionan la partida.



■ A medida que avancemos, iremos desbloqueando recompensas como nuevas prendas, palos y monedas para gastar en la Tienda.

Multijugador sólo con PlayStation.Plus

» EL GOLF ES UN DEPORTE SOCIAL

Además de multijugador local para hasta 4 jugadores, como deporte social que es el golf, el online es importante aquí. En los campos de juego online podemos explorar e interactuar con otros jugadores, organizar partidas con nuestros amigos o participar en alocados desafíos para 20 jugadores.



ESPACIO SOCIAL. Nos toparemos con otros jugadores con los que podemos interactuar (saludar, animar...)



HOYOS ONLINE. Podemos crear salas con amigos o competir en cualquiera de los hoyos con la gente que haya por allí.



DISPUTA TERRITORIAL. Dos equipos compiten a ver quién "conquista" más hoyos en el menor tiempo posible. Muy divertido.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Logra divertir y "picar" desde sus primeros compases aunque no conozcas este deporte.

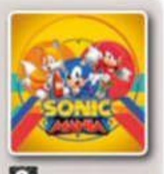
» LO PEOR

Los "añadidos" ajenos al golf no aportan mucho. Animaciones y sonido mejorables.

Te gustará que... 100FT ROBOT GOLF | Te gustará que... THE GOLF CLUB 2

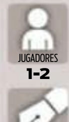


78	**» GRÁFICOS** Paisajes de gran calidad, pero animaciones algo irregulares.
67	**» SONIDO** Melodías "machaconas" y doblaje "regular" para ser un juego de Sony.
88	**» DIVERSIÓN** Logra divertir desde el minuto 1. La curva de aprendizaje es perfecta.
82	**» DURACIÓN** Siete campos dan para mucho y luego está el online. Y habrá DLC.
NOTA 80	Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea.



3

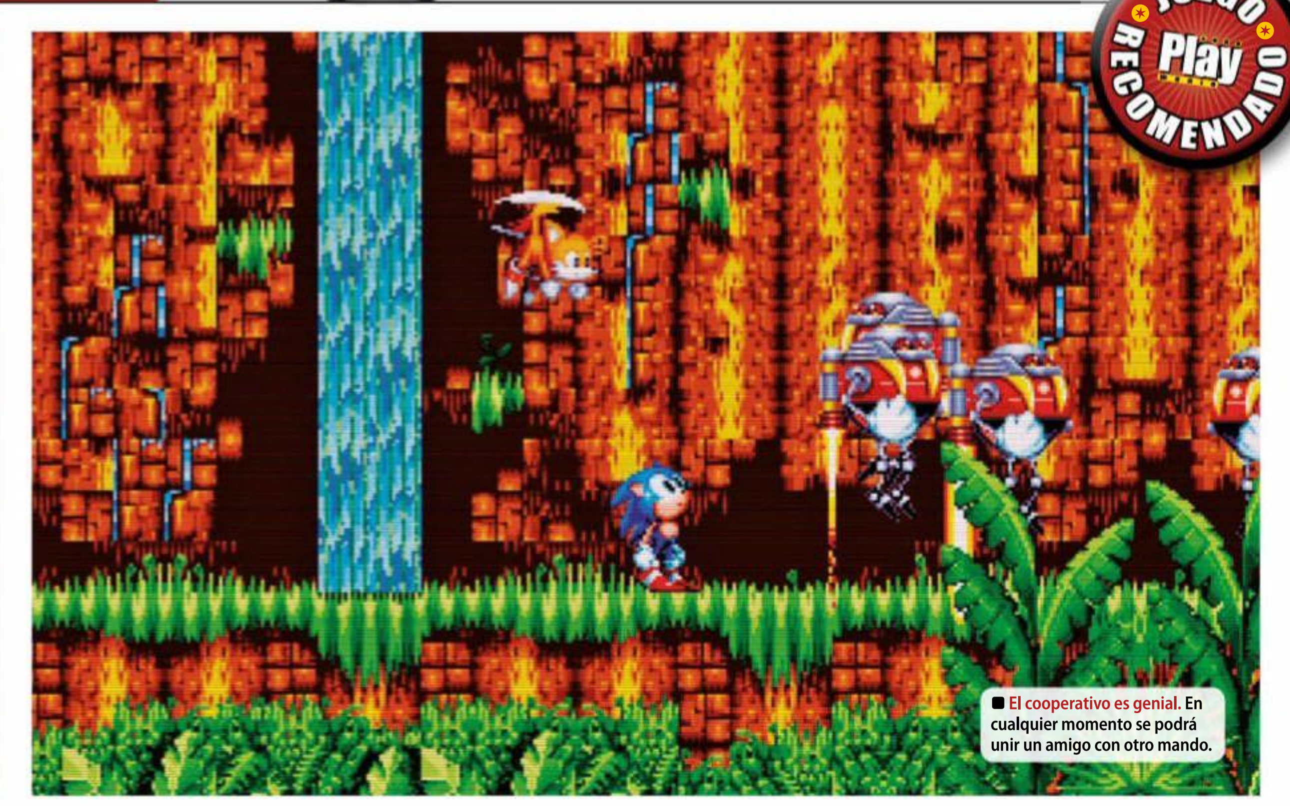
Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **WHITEHEAD**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**
Precio Legend Edition: **89,99 €**






JUGADORES 1-2	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES NO
BLU-RAY NO	RESOLUCIÓN 1080 P

www.sega.com/games/sonicmania



■ El cooperativo es genial. En cualquier momento se podrá unir un amigo con otro mando.

JUEGO Play RECOMENDADO

UN JUEGO DE OTRA ÉPOCA REGRESA **A TODA VELOCIDAD**

Sonic Mania

Un sueño hecho realidad para los jugadores veteranos y una oportunidad para los jugadores más jóvenes. Sonic vuelve a ponerse las deportivas.

Tras muchos años esperando un juego de Sonic a la altura de los originales, llega Christian Whitehead, un desarrollador independiente australiano, para, de la mano de SEGA, brindarnos uno de los mejores juegos protagonizados por el erizo más famoso de los videojuegos.

Eggman, el villano de la aventura, está robando las Esmeraldas del Caos, siete piedras preciosas que le permiten raptar a todos los animales y convertirlos en robots. Sólo Sonic, Tails y Knuckles, los héroes de la aventura, podrán detenerlo. Aunque el protagonista es Sonic, podemos controlar a los otros dos personajes. Cada uno tiene sus propias habilidades: Sonic es muy veloz, Tails puede volar y Knuckles sabe planear y trepar por las paredes. Esto nos permitirá llegar a todos los rincones de las 24 zonas diferentes que, agrupadas en 12 niveles, componen la aventura. La mayoría de las fases están extraídas de los tres primeros juegos de la saga y de *Sonic CD*, pero tienen elementos nuevos creados para la ocasión. Estos escenarios no desentonan con los creados hace 26 años, algo que refleja el conocimiento que Whitehead tiene sobre la saga de SEGA. No sólo se repescan los niveles, también las habilidades de los juegos que inspiran esta entrega. Así, podremos utilizar potenciadores que encontraremos en el escenario para hacernos más fácil el camino (y los enfrentamientos con los jefes finales de cada pantalla). A nivel artístico, cuenta con un estilo pixelado muy refinado que le va de maravilla y que, junto a la banda sonora chiptune, crea un ambiente único para una saga que vuelve a lo grande.

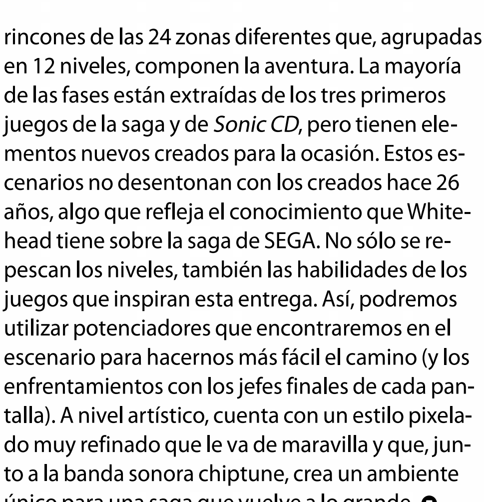


■ Las fases bonus permitirán desbloquear a Super Sonic. Son fases en 3D que, ahora sí, se juegan de maravilla.



■ Hay referencias a la historia de SEGA en casi cualquier rincón de los niveles. Unas son evidentes, otras no tanto.

UN JUEGO DE PLATAFORMAS **ADELANTADO** A SU TIEMPO





1 **VELOCIDAD.** Es una parte clave en la experiencia. Uno de los retos es conocer cada uno de los niveles para superarlos cada vez más deprisa.



2 **HABILIDADES.** Cada personaje puede superar los niveles a su modo dependiendo de sus habilidades. No es igual jugar con Sonic que con Tails.



3 **NIVELES.** Niveles clásicos con zonas nuevas, otros creados para la ocasión y otros rescatados de archivos de SEGA. Son todos una maravilla.

VALORACIÓN



» LO MEJOR
Visualmente es maravilloso y la jugabilidad es un calco de lo que disfrutamos hace años.

» LO PEOR
Tira demasiado de nostalgia y puede que no conquiste al público más joven.

92	**» GRÁFICOS** La paleta de colores, animaciones y el pixel art son una gozada.
95	**» SONIDO** Melodías clásicas y nuevas composiciones que mantienen el tipo.
87	**» DIVERSIÓN** Es un juego para disfrutar a toda velocidad. Ideal para speedrunners.
85	**» DURACIÓN** Unas 4 horas si vamos a piñón, pero muchas más si queremos velo todo.
NOTA 90	Es Sonic en estado puro. Los elementos clásicos siguen funcionando y los nuevos no desentonan en absoluto.




La historia de amor entre Carl y June es el eje central de esta conmovedora aventura.

VIDAS **CRUZADAS** EN TONOS PASTEL

Last Day of June

Esta nueva experiencia narrativa en PS4 nos plantea un dilema de gran alcance: ¿qué estarías dispuesto a hacer por la persona que más quieres?

Cuando un suceso traumático golpea nuestras vidas, solemos "comernos la cabeza" imaginando posibilidades que podrían haberlo evitado. En el caso de Carl (protagonista de *Last Day of June*) es algo literal: tras sufrir un evento dramático, revive una y otra vez los momentos previos intentando dar con una solución.

***Last Day of June* es de esos juegos con "sentimiento",** que tocan la fibra, en los que la narrativa lleva el peso por encima de la jugabilidad, aunque sus originales mecánicas lo acercan a las aventuras gráficas. Os lo explicamos: para impedir que se produzca una tragedia, Carl puede alterar los sucesos que la desencadenaron. Para ello puede viajar al pasado inmediato, y revivir lo último que hicieron sus vecinos (un niño, una joven, un noble cazador y un anciano). Pero estos momentos están interconectados, y alterar uno puede afectar al resto. Por ejemplo: si la vecina usa la cuerda para atar su equipaje, el niño no podrá usar su cometa, volverá a jugar a la pelota y dará lugar al suceso que queremos impedir. Un planteamiento muy ingenioso y divertido, pero que no se extiende demasiado, ya que no tardamos en entender el mensaje del juego: hay cosas que no se pueden evitar, a no ser que estemos dispuestos a ponernos en el lugar de otro. Y es que *Last Day of June* tiene una carga emocional muy profunda, a veces incluso dura, pero que se ve compensada por su dulzura y toques de humor. También por su estilo visual, mezcla de Van Gogh y *Coraline*, digno de una obra de animación ganadora de un Oscar. Una aventura breve, pero realmente intensa.


Cada habitante del pueblo tiene su propia historia. Verles interactuar es tan divertido como emotivo.

La vida de Carl y June se nos desvela poco a poco, por medio de imágenes sencillas cargadas de significado.

VOLVER AL **PASADO** PARA CAMBIARLO

1 **CUADROS.** A través de estos retratos, Carl puede ponerse en la piel de sus vecinos, para de ese modo alterar los sucesos del pasado.


2 **AVENTURA.** Podemos explorar el pueblo con cada personaje y resolver puzles, como buscar un rastrillo para limpiar las hojas.


3 **SUCESOS ENCADENADOS.** Cada puzle que resolvamos tiene su repercusión en las vidas del resto de personajes y en el desenlace.


VALORACIÓN

» LO MEJOR
Muy emotivo, con un mensaje cargado de profundidad. Su estilo visual es fantástico.

» LO PEOR
Como es habitual en el género, es muy corto. No es aconsejable para personas con "depre".

90	**» GRÁFICOS** Una maravilla pintada al óleo y animada de forma magistral.
82	**» SONIDO** No hay voces, pero sí una banda sonora maravillosa de Steve Wilson.
80	**» DIVERSIÓN** Una mecánica muy ingeniosa y unas vidas que da gusto conocer.
60	**» DURACIÓN** Un par de tardes son suficientes para completar el juego.
NOTA 81	Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador.



Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **MOULDY TOOF STUDIOS**
Editor: **TEAM17**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**
Precio Store: **21,99 €**

JUGADORES 1	JUG. ONLINE 2-4
TEXTOS CASTELLANO	VOCES NO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P

https://www.team17.com/games/the-escapists-2/



■ Escapar de prisión es aún más desafiante en la secuela de uno de los grandes indies de 2015.

LA GRAN **EVASIÓN** VUELVE CON MÁS **DIVERSIÓN**

The Escapists 2

La secuela de una de las sorpresas indies de hace dos años llega a PS4 con un "lavado de cara", nuevas prisiones y un bienvenido modo multijugador.

Si algo nos ha enseñado el cine, es que escaparse de prisión no es cosa fácil: un buen plan de fuga requiere ser metódico, tener paciencia y no dejar ningún cabo suelto. Y esa fue la propuesta de *The Escapists* y también de esta secuela, mucho más ambiciosa que su predecesor. Pero que no os engañe el aspecto "cuqui" de sus personajes: *The Escapists 2* es un juego difícil y exigente, a la altura de la proeza que supone escaparse de diez prisiones de máxima seguridad.

Diez prisiones que ofrecen escenarios mucho más variados que los de la primera entrega: ahora debemos escapar de trenes en marcha, aviones, cárceles en desierto y hasta una prisión espacial. Nuestro personaje tiene total libertad para escoger el modo de huir: excavando un túnel, saltando las verjas en moto, provocando un motín... Muchas opciones y ninguna de ellas sencilla. Antes de alcanzar la libertad tenemos que reunir los objetos necesarios (o fabricarlos nosotros mismos), además de conseguir el apoyo de otros reclusos. Si realizamos favores, obtendremos dinero, pistas o utensilios. No existe límite de tiempo (salvo en las prisiones móviles), pero la vigilancia es muy intensa y, en ocasiones, frustrante: si nos pillan los guardias nos incautarán nuestros preciados objetos. La elevada dificultad de *The Escapists 2* es una motivación para insistir en la fuga; pero para aquellos que se sientan sobrepasados, esta secuela incorpora modo multijugador (local y online). En él podemos colaborar con otros jugadores y así facilitar la fuga, o bien fastidiarles para escaparnos antes que ellos. Un gran añadido para una gran secuela. ■



■ El multijugador facilita las cosas, ya que nos permite trabajar en equipo con otros jugadores para fugarnos.

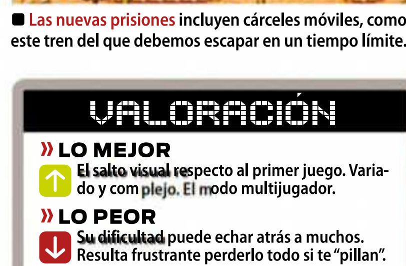


■ Las nuevas prisiones incluyen cárceles móviles, como este tren del que debemos escapar en un tiempo límite.



PLAN DE **FUGA** PARA PRESOS INQUIETOS

1. **MISIONES.** Escapar es nuestro objetivo principal, pero también debemos realizar trabajos, hacer favores y entrenar cuerpo y mente.
2. **"CRAFTEO".** Por medio del "saqueo" o el trueque obtenemos objetos, que pueden combinarse para fabricar herramientas esenciales.
3. **RUTINAS.** Hay que cumplir los horarios y actividades a rajatabla. De lo contrario llamaremos la atención de los vigilantes... ¡y les encanta aporrear!



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El salto visual respecto al primer juego. Variado y complejo. El modo multijugador.

» LO PEOR
Su dificultad puede echar atrás a muchos. Resulta frustrante perderlo todo si te "pillan".

80	**» GRÁFICOS** Con el estilo del juego original, pero mucho más elaborados y atractivos.
71	**» SONIDO** Sin voces, pero con música acorde a la temática de cada prisión.
80	**» DIVERSIÓN** Si aceptas el reto que propone, te "picará" y no podrás soltar el pad.
82	**» DURACIÓN** 10 prisiones, multijugador, muchas misiones, varias rutas de fuga...
NOTA 80	Los jugadores más pacientes (o cabezones) lo van a pasar en grande: escapar de la cárcel nunca fue más divertido.



Género:
MUSOU
Desarrollador:
OMEGA FORCE
Editor:
KOEI TECMO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,99 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **JAPONÉS**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.koeitecmoamerica.com/warriorsallstars/



■ Hay 30 personajes seleccionables, con los que podemos enfrentarnos a frenéticas y multitudinarias batallas.

EL "MUSOU" DE LAS **ESTRELLAS**

Warriors All-Stars

Omega Force une a una amplia amalgama de personajes de los juegos de KOEI Tecmo en un "musou" trepidante de principio a fin.

Aunque con menos tirón que entre el público asiático, el género "musou" también tiene sus adeptos en occidente, como demuestra la larga lista de títulos que llegan a nuestros lares, a la que se suma este *Warriors All-Stars*, juego que pretende convertirse en un referente gracia a su espectacular estilo de juego y a su plantilla de personajes, que ofrece rostros más atractivos para el público occidental.

Treinta de los personajes más conocidos de la factoría KOEI Tecmo, procedentes de títulos como *Dead or Alive, Toukiden* o *Samurai Warriors* entre otros, se dan cita para salvar un mundo de fantasía que agoniza ante la pérdida de poder mágico. La salsa de *Warriors All-Stars* está en sus multitudinarios combates, en los que tenemos que hacer frente a oleadas de enemigos que atacan en manada, acabando con ellos como quien unta la mantequilla. Todo mediante un control que apuesta por la sencillez y con el que podremos realizar combos casi infinitos de una manera muy efectiva y espectacular. En todo momento vamos acompañados de hasta cuatro personajes aliados con quienes tendremos que colaborar por medio de ataques conjuntos o haciendo eso de sus habilidades de apoyo (ofensivas, defensivas o curativas). La mecánica de juego puede resultar repetitiva a los menos habituados a los musou, pero los amantes del género disfrutarán con este estilo tan directo y desenfadado que proporciona muchas horas de diversión gracias a los diferentes estilos de cada personaje y a la infinidad de misiones que ofrece para completarlo. ■



■ Según el personaje inicial que escojamos cambiará la campaña, centrándose en unos personajes u otros.



■ Hay un sistema de cartas con el que podremos mejorar o potenciar las habilidades de los personajes.



» REPARTIENDO **LEÑA** A TUTIPLÉN



① **CARAS CONOCIDAS.** Ryu de *Ninja Gaiden* o William de *Nioh* son algunos de los rostros más conocidos del juego y uno de sus atractivos.



② **ATAQUES ESPECIALES.** Si incrementamos la barra de "Bravura" al máximo podremos realizar un ataque especial de lo más llamativo.



③ **MISIONES.** En el mapa se desbloquean varios tipos de misiones, con las que podremos realizar tareas secundarias u obtener recursos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su enorme variedad de personaje y las horas de juego que aguardan en su interior.

» LO PEOR
Las multitudinarias batallas que ofrece resultan algo caóticas. Llega en inglés.

70	**» GRÁFICOS** Mantienen muy bien el tipo a pesar de la acumulación de personajes.
65	**» SONIDO** No tiene demasiada incidencia en el juego. Voces en inglés y japonés.
80	**» DIVERSIÓN** Combates trepidantes que harán las delicias de los fans del género.
87	**» DURACIÓN** Infinidad de misiones secundarias que proporcionan muchas horas.
NOTA 75	Los amantes del "musou" se lo pasarán en grande repartiendo mamporros a diestro y siniestro con personajes muy conocidos.



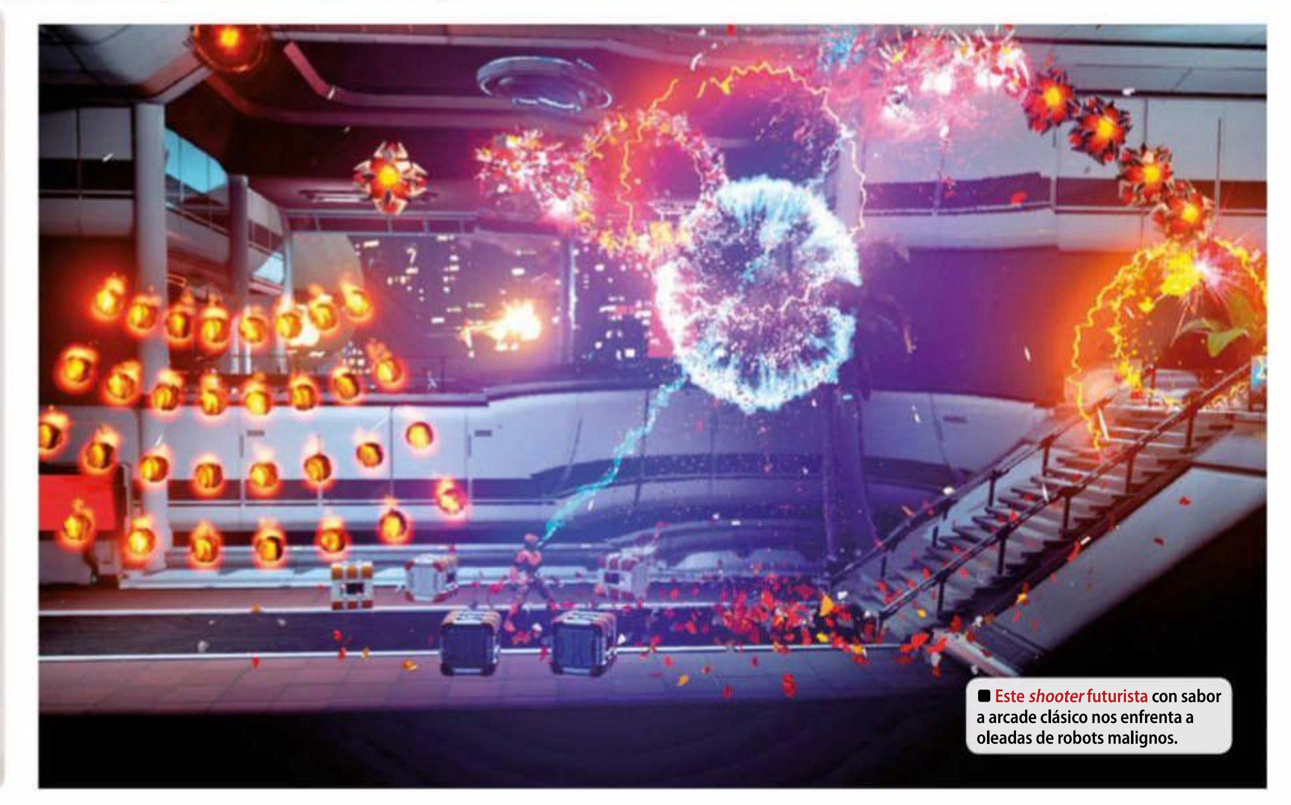


Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **HOUSEMARQUE**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**



JUGADORES: 1	JUG. ONLINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO	VOCES: CASTELLANO
BLU-RAY: SÍ	RESOLUCIÓN: 1080 P

www.housemarque.com/games/matterfall/



Este *shooter* futurista con sabor a arcade clásico nos enfrenta a oleadas de robots malignos.

ACCIÓN 2D TAN BREVE COMO INTENSA

Matterfall

Housemarque nos trae su nuevo "twin-stick shooter", para ofrecernos una experiencia de juego muy estilosa, pero bastante escasa de contenido.

En un futuro lejano, la humanidad se ha valido de una materia extraterrestre para avanzar tecnológicamente. Pero no habían leído los "efectos secundarios", y ahora oleadas de robots infectados se han apoderado de las ciudades. Por suerte, la mercenaria Avalon Darrow tiene la solución: disparar a todo lo que se mueva hasta que no quede ni rastro de amenaza robótica.

La propuesta de *Matterfall* remite a los shooters clásicos, con los que comparte la jugabilidad 2D, una buena dificultad y jefes finales bastante peliagudos. El sistema de control es el habitual en los twin-stick shooters: con el stick izquierdo nos movemos, mientras que el derecho sirve para disparar en 360 grados. Como estamos en el futuro, la protagonista tiene un traje especial que le proporciona habilidades adicionales: podemos deslizarnos en el aire para esquivar proyectiles o atravesar muros; también contamos con un rayo de materia, para crear plataformas o detonar bombas. Incluso disponemos de armas secundarias, como granadas o misiles teledirigidos, y objetos que, al equiparlos, mejoran nuestras habilidades. Un arsenal muy "completito", que nos viene de lujo contra unos enemigos que no dan tregua y tres jefes finales muy fieros. En suma, acción constante y desafiante, del tipo que te mantiene pegado al mando... Hasta que de repente se acaba. Los 12 niveles de *Matterfall* son una gozada, pero duran un suspiro; además, al completar el juego no se desbloquean nuevos modos ni retos. Es la única pero importante pega de un gran arcade que, con un poco más de contenido, hubiese sido magistral.



Al activar Sobrecarga la acción se ralentiza y nuestro disparo se triplica. ¡Ideal para "barrer" a los enemigos!



Las zonas de gravedad cero ponen a prueba nuestros reflejos en medio de enemigos, trampas y disparos.

» UN **FUTURO** DE ARMAS TOMAR



1 **NIVELES.** Cada capítulo se divide en cuatro niveles: tres escenarios plagados de enemigos y un cuarto nivel dedicado sólo al jefe final.



2 **MEJORAS.** Para acceder a nuevas armas y equipamiento tenemos que rescatar a los humanos. Encontrarlos todos puede ser un gran reto.



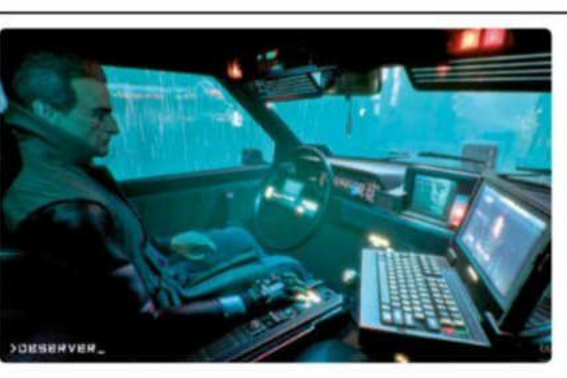
3 **JEFAZOS.** Cada uno de los jefes finales tiene su propio estilo. Si queremos derrotarlos tenemos que aprender sus patrones de ataque.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Acción frenética y constante. Un diseño impecable. Gran banda sonora "ochentera".

» LO PEOR
Dura muy poco. Tras completarlo no tiene contenido adicional ni modos alternativos.

83	**» GRÁFICOS** Un gran diseño de niveles y los efectos visuales no se quedan atrás.
84	**» SONIDO** Voces en castellano, aunque la estrella es una música fantástica.
86	**» DIVERSIÓN** No da un respiro al jugador, ofreciéndole acción sin pausa.
53	**» DURACIÓN** Os podéis acabar el juego "de una sentada" y no hay contenido extra.
NOTA 80	**Estilo old school, atractivo diseño y ritmo trepidante para un shooter que es una agradable (pero corta) sorpresa.**







■ Tenemos varios tipos de visores para recabar pistas que nos ayuden a avanzar.



■ >Observer_ es una aventura de ambientación "cyberpunk" bastante contemplativa, con un desarrollo sencillo y sin acción. Pero merece la pena por su opresiva atmósfera y su oscura trama.

PS4 | BLOOBER TEAM | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 39,99 €

>Observer_

Al calor del cercano estreno de la peli "Blade Runner 2046" llega *>Observer_*, una aventura de ambientación "cyberpunk" desarrollada por los creadores de *Layers of Fear* y protagonizada por Rutger Hauer (Roy Batty en "Blade Runner"). En el papel de Daniel Lazarski, una especie de "policía mental" que gracias a la tecnología presente en 2084 es capaz de "invadir" la mente de los sospechosos para buscar pistas, nos veremos involucrados en una oscura historia de la que no vamos a revelar ningún detalle para no chafaros la sorpresa. Tan sólo diremos que logra mantener la tensión de principio a fin durante las 4-5 horas que dura y que la atmósfera que destila el juego es opresiva y agobiante como pocas. En cuanto al desarrollo, es una aventura bastante pausada, muy del estilo de *Layers of Fear:* mucha carga narrativa, sencillos puzles y... ausencia de acción (bueno, hay algunos momentos en los que no es tan "contemplativo", pero no hay acción al uso). Probablemente esto último eche para atrás a muchos jugadores. Pero a poco que te atraiga la ambientación "cyberpunk", no deberías perdértelo. Y además llega con subtítulos en castellano.

VALORACIÓN. Pese a su corta duración, te gustará a poco que te atraiga la ambientación "cyberpunk". Su historia engancha (y con textos en castellano), pero la ausencia de acción echará para atrás a algunos.

NOTA **78**



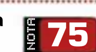
■ Colar el disco en la portería rival y defender la nuestra es la premisa básica de este trepidante arcade,

PS4/PS VITA | DATA EAST/DOTEMU | ARCADE | YA DISPONIBLE | 14,99 €

Windjammers

El clásico de Neo Geo llega a PS Store para PS4 y PS Vita (es "cross buy") preservando todo lo bueno del original de Data East y añadiéndole mejoras, como partidos online. *Windjammers* no deja de ser una versión "futurista" del mítico *Pong* en el que debemos colar el disco en la portería del contrario mientras evitamos que él haga lo propio en la nuestra. El control sigue siendo muy intuitivo y la gracia está en explotar las distintas características de los 6 personajes, así como las particularidades de otros tantos escenarios. Incluye en total 5 modos de juego y un par de minijuegos: Carrera canina y Bolos.

VALORACIÓN. Una conversión fiel al original de 1994, con una jugabilidad a prueba de bomba y que sigue divirtiendo como el primer día. Y con online.


NOTA **75**



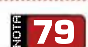
■ Un original matamarcianos para PS4, con mejoras respecto a lo visto en PS3 y PS Vita, como cooperativo local y nuevos modos.

PS4 | DIGITAL REALITY | MATAMARCIANOS | YA DISPONIBLE | 19,99 €

Sine Mora EX

Con BSO de Akira Yamaoka (el de los *Silent Hill)* y producido por Suda 51, *Sine Mora* es un original matamarcianos de 2012 y que ahora regresa a PS4 con mejoras. *Sine Mora* es original porque no tiene barra de vida ni morimos de un disparo como en otros "mata-mata" sino que aquí el "game over" aparece cuando el medidor de tiempo llega a cero. ¿Y cómo podemos evitar que la cuenta atrás termine? Pues gestionando los distintos "power ups" y abatiendo enemigos para que se incremente el tiempo (si sufrimos daños se reducirá). La única pega de este brillante matamarcianos es su corta duración.

VALORACIÓN. Un diseño brillante en todos los sentidos y los añadidos en PS4, como jugar a dobles, son algunas armas de este original mata-mata.


NOTA **79**



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



Los aviones son los protagonistas de esta nueva actualización de *GTA Online*.

PS4 | ROCKSTAR | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

GTA ONLINE

Smuggler's Run

El universo online de *GTA V* continúa su expansión y, 4 años después de su estreno, consigue sorprendernos (una vez más) con una enorme y variada actualización.

El contrabando aéreo es el eje sobre el que gira esta ampliación de contenido, gracias a la cual ahora podemos establecer rutas de transporte ilegal de mercancías por aire. Para beneficiarnos de este lucrativo negocio, contamos con siete nuevas aeronaves, que podemos guardar en hangares que sirven como centro de operaciones... O como punto de inicio para Motor Wars, un nuevo e intensísimo Modo Adversario en el competimos por equipos lanzándonos en paracaídas hacia una trampa mortal. Pero las novedades no acaban aquí (ni mucho menos), y entre otras sorpresas este DLC añade dos nuevos coches, el Vapid Retinue y el Grotti Visione, así como un buena cantidad de vestuario exclusivo. *GTA Online* está más vivo (y es más bestia) que nunca.

VALORACIÓN. GTA Online "toca el cielo" con una fantástica actualización. ¡Diversión en estado puro!



Nuestro hangar es personalizable al máximo. Podemos elegir desde el color del suelo hasta el estilo de los muebles de la oficina.



El Grotti Visione es uno de los nuevos vehículos terrestres. ¿A que no adivináis por qué le llaman "el destructor de la capa de ozono?





PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | DISP. | 2,49€

DIRT 4

Hyundai R5 rally car

El garaje del genial simulador de rallies se amplía con la llegada de esta bestia de fabricación coreana. La enorme potencia de su motor 1.6 con inyección directa le convierten en un valor seguro para afrontar cualquier prueba.

VALORACIÓN. Potencia y manejo van de la mano en un vehículo tan completo como divertido de pilotar.



PS4 | ROL | BETHESDA | YA DISPONIBLE | 12,99€

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Horns of the Reach

Dos nuevas mazmorras, Comarca de Falkreath y Forja de raíz sangrienta, se estrenan en este veterano MMOPRG, que, además, recibe su actualización número 15, que añade nuevos objetos y diversos cambios y mejoras.

VALORACIÓN. Una más que correcta expansión que amplía el ya enorme contenido de este juego.



PS4 | CAPCOM | LUCHA | YA DISP. | 29,99€ (PASE)

STREET FIGHTER V

Menat

Menat, la misteriosa adivina que conocimos en la historia de ED, se suma al plantel de *Street Fighter V*. Inédita hasta ahora en la saga, esta luchadora utiliza un orbe de energía para realizar ataques realmente demoledores.

VALORACIÓN. Sin duda, uno de los mejores "fichajes" del segundo pase de temporada de *Street Fighter V*.



Los Elegidos son los enemigos más "inteligentes" que hemos visto en XCOM 2 hasta la fecha.

PS4 | 2K | ESTRATEGIA | 12 DE SEPTIEMBRE | 39,99€

XCOM 2

War of the Chosen

La campaña de *XCOM 2* se amplía gracias a esta extensa expansión, que añade tres facciones (Segadores, Guerrilleros y templarios), un nuevo y letal tipo de enemigo, Los Elegidos, y entornos totalmente exclusivos. En ellos podemos realizar misiones que han sido creadas para la ocasión, desplegar algunas estrategias nunca vistas anteriormente y componer nuestras propias instantáneas gracias al fotomatón, una potente herramienta fotográfica. A todo esto hay que sumar un gran número de añadidos "menores" y la inclusión de un Modo Reto, que ofrece un ranking online.

VALORACIÓN. Una impresionante expansión de contenido que hará las delicias de todos los seguidores de *XCOM 2*.



Jugar a los bolos no es lo más habitual en un juego de lucha... ¡pero es bastante divertido!

PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | YA DISPONIBLE | 14,99€

TEKKEN 7

DLC 1: Ultimate Tekken Bowl

Las peculiares partidas de bolos que vimos por primera vez en *Tekken Tag Tournament* llegan a la séptima entrega de la genial saga de lucha. Este primer DLC añade el modo Ultimate Tekken Bowl, en el que los luchadores deben demostrar su pericia haciendo "strikes" en unas intensas y divertidas partidas. Pero esto no es todo, y para completar este contenido descargable también se han incluido un amplio número de piezas de vestuario exclusivas, como el traje tradicional japonés Fundoshi para los luchadores masculinos, o el atuendo de Idolmaster para las féminas, a las que ahora también podemos ataviar con trajes de baño.

VALORACIÓN. Quizás no es el tipo contenido que más esperábamos para ampliar *Tekken 7*, pero los trajes molan y las partidas de bolos dan mucho juego.



La historia de este DLC está bastante trabajada y conecta con el juego principal.

PS4 | CI GAMES | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,99€

SNIPER GHOST WARRIOR 3

El Sabotaje

Una campaña totalmente nueva se nos pone a tiro gracias al contenido descargable de *Sniper Ghost Warrior 3*. Los acontecimientos que nos relata transcurren antes de la historia principal del juego y cuentan con un nuevo protagonista: Robert North, el hermano de Jonathan. Con él vivimos una intensa aventura que nos sitúa en mitad de la revolución separatista, con el General Otar Leonidze como otro de los personajes clave. Con un estilo de juego muy continuista, el principal atractivo de esta ampliación de la historia es el nuevo mapeado, que ofrece bastantes posibilidades, así como la presencia de nuevos vehículos y armas.

VALORACIÓN. El nuevo mapa y la historia son bastante atractivos, aunque no suponen ninguna revolución. Si os gustó el juego principal, os convencerá.

PS4 | UBISOFT | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 29,99€ (PASE)

RAINBOW SIX SIEGE

Operation Blood Orchid

A los cambios introducidos en la tercera temporada de *Rainbow Six Siege* hay que sumar la llegada de este DLC, uno de los más completos de la historia del juego. Nada menos que tres nuevos operadores, Ying y Lesion, de las fuerzas especiales de Hong-Kong, y Ela, del GROM polaco, se estrenan en el juego, ampliando sobremanera las posibilidades tácticas. Otro de los grandes añadidos es el original mapa exclusivo: Parque Temático. Ambientado en un centro de atracciones chino, este escenario es ideal para probar las habilidades de los nuevos operadores.

VALORACIÓN. Esta actualización revitaliza al shooter táctico, que ya va camino de cumplir 3 años. ¡Y los que le quedan!



Ying es una operadora muy estratega y especialista en granadas cegadoras.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation®Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".



En nuevo modo El Barrio de *NBA 2K18* es una pasada que sólo podrás descubrir con PS Plus.

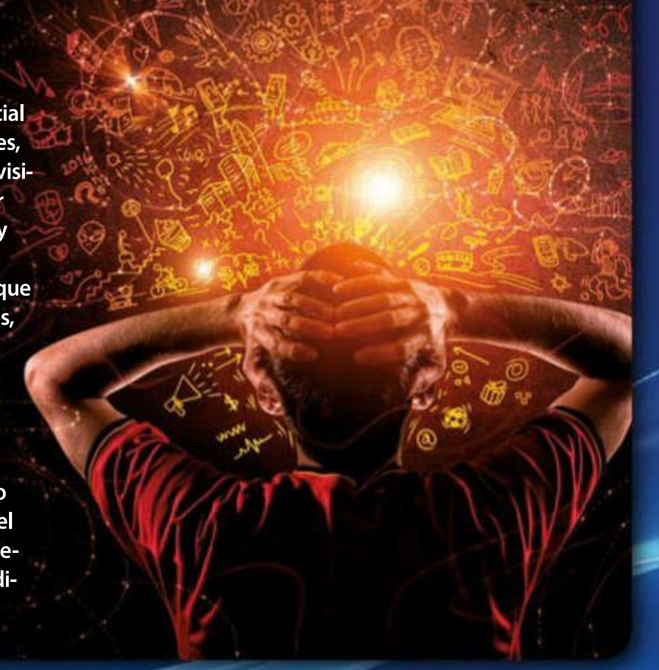


Tanto *PES 2018* como *FIFA 18* ofrecen completos modos online que te durarán toda la temporada.

SÁCALE TODO EL PARTIDO A TUS **JUEGOS DEPORTIVOS** CON PS PLUS

El deporte, mejor en compañía

Se acerca el otoño y con él las ediciones de este año de los mejores simuladores deportivos que, una vez más, nos ofrecen potentes modos multijugador online. El primero en llegar a las tiendas será *PES 2018*, que está disponible desde el 14 de septiembre para que disfrutemos de sus muchas opciones multijugador, ya que además de las competiciones propias del juego, recordad podremos competir en PES League World Tour 2018, el torneo destinado a encontrar la mejor jugador del mundo de *PES*; de los retos de myClub.
Luego le toca el turno a *NBA 2K18* que, el 15 de septiembre, hará valer el título de mejor juego deportivo de la generación. Y se presenta con un nuevo modo de juego que promete revolucionar las cosas. Gracias a El Barrio, disfrutaremos de un entorno social en el que interactuar con otros jugadores, explorar las calles, comprar en tiendas, visitar el gimnasio… Una manera de añadir valor al modo multijugador de MyPark y ProAM y que estaréis deseando probar.
El 29 de septiembre se estrena *FIFA 18*, que a su inagotable lista de licencias oficiales, suma modos de juego que ya son todo un éxito. Como FIFA Ultimate Team, que este año incorpora un buen puñado de jugadores clásicos, además de nuevos desafíos y objetivos.
Los miembros de PlayStation Plus nos lo vamos a pasar en grande disfrutando del multijugador de estos juegazos, que además, estarán presentes en una nueva edición de PlayStation League.



JUEGOS DEL MES

Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 14,99 € | JUEGO DE ROL

CHILD OF LIGHT

Un precioso juego de rol con combates por turnos que nos atrapará con un mágico argumento y una puesta en escena de cuento de hadas, con una preciosa estética. Ayuda a la joven princesa Aurora a derrotar a las huestes de la malvada Reina Negra.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Recuerda que si eres miembro de PlayStation podrás beneficiarte de un montón de ventajas extra, gracias al programa PlayStation Rewards. Basta con que entres en la web **playstationplus.es**, pinches en Rewards y veas las ofertas disponibles. Algunas duran varios meses, pero siempre hay al menos dos nuevas y ¡hay casi de todo!



PEDIDO MÍNIMO DESDE 9,90 €:
Los miembros de PlayStation Plus podemos realizar pedidos a domicilio desde 9.90 euros.



15% DE DESCUENTO
en esta tienda online especializada en equipamiento de fútbol: botas, equipaciones, camisetas...

GAME

AHORRO DE 15€ EN FARPOINT
Si te animas a probar *Farpoint*, el espectacular el shooter exclusivo de PS VR, en GAME te ahorras el 15%.



Enormes mechas se enfrentan en trepidantes partidos por equipos.

La experiencia con PS VR es totalmente inmersiva y los encuentros son muy emocionantes.

¡MÁS JUEGOS **GRATIS** CON PS PLUS!

RIGS: el deporte del futuro se juega con PS VR

Además de los Juegos del Mes, este mes los miembros de PlayStation Plus podemos descargarnos totalmente gratis otro juegazo. Se trata de *RIGS Mechanized Combat League*, el juego de acción de Guerrilla Cambridge, exclusivo para PlayStation VR. Desde el 5 de septiembre, y sólo hasta el 7 de noviembre, podemos hacernos con este genial arcade que nos pone en el metálico pellejo de enormes mechas para enfrentarnos a trepidantes combates por equipos, en entornos cerrados. *Rigs* nos enfrenta a tres modos de juego: Powerslam (una especie de rugby), Derribo de equipos (acabar con los miembros de los equipos rivales) y Zona Final, que es un Atrapa la Bandera pero con una pelota que tenemos que llevar a nuestra base. Al jugar ganaremos puntos para ascender la Liga, así como dinero con el que comprar nuevos mechas y la aparición de diferentes desafíos. Todo en estadios muy diferentes y con distintas alturas túneles y plataformas para coger impulso, de tal forma que nuestra partida tiene casi tanto de vertical como de horizontal. Uno de los juegos más completos para PlayStation VR.
Además, recordad que usuarios e PS Plus todavía podemos descargar gratis *¡Has sido tú!*, el primer título del nuevo sistema de videojuegos sociales PlayLink.

Un montón de Pluses

Por 4,99 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation.**
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.





PS4 39,99 € AVENTURA

INFAMOUS SECOND SON

Una de las primeras aventuras de PS4, un sandbox en el que debemos usar los poderes sobrehumanos de Delsin Rowe recorriendo libremente Seattle y decidiendo cómo actuar en casa caso.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

Conviértete en el próximo campeón del PS Plus Challenge

Aún estás a tiempo de lograr una plaza para competir en las finales presenciales de PlayStation League en Barcelona Games World. Entra en **www.ligaplaystation.com** e inscríbete en el segundo torneo clasificatorio PS Plus Challenge. ¡Hay 9.000 € en premios! Y recuerda que el 21 y el 22 de septiembre se celebra el segundo torneo Domino's Season Challenges del verano.



REGRESAN LOS VETERANOS PARA **REVIVIR** EL GÉNERO

CLÁSICOS DE LAS PLATAFORMAS "PUESTOS AL DÍA"

El género de las plataformas vuelve a estar de moda, especialmente gracias a los clásicos del género. Y para demostrarlo, aquí tenéis 8 juegos que, ya sea en forma de remakes, homenajes o puestas al día, han dejado muy claro que las plataformas siguen siendo un género de lo más divertido. Como verás, hay juegos para todos los gustos... ¿cuál encaja mejor con lo que buscas?

ANALIZAMOS:

- ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY
- CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY
- MIGHTY Nº9
- RATCHET & CLANK
- RAYMAN LEGENDS
- SONIC MANIA
- WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
- YOOKA-LAYLEE



Cada escenario es un puzle en sí mismo que tendremos que resolver.





EVITA UNA MUERTE HORRIBLE A BASE DE **INGENIO**

Abe's Oddysee New 'n' Tasty

Uno de los grandes juegos de la primera PlayStation, regresó a PS4 con una puesta al día que, sin tocar la esencia del clásico, le sienta de maravilla.







Formato: **PS4, PS VITA**
Desarrollador: **JUST ADD WATER**
Editor: **ODDWORLD**
Precio: **19,99 €**
JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Abe, el protagonista, trabaja en una planta de procesamiento de alimentos. Todo iba bien hasta que descubre que los ejecutivos de la fábrica, los glukkon, deciden procesarlo a él y a todos los mudokon para aumentar beneficios. Abe tratará huir rescatando a sus amigos, lo que nos lleva a descubrir un trama que nos hace reflexionar sobre la sobreexplotación de los recursos naturales. Y todo ambientado en un rico universo, de precioso y original diseño, con su propio folclore y personalidad.

SISTEMA DE JUEGO. Abe es un personaje ágil a la hora de saltar, rodar, engancharse a salientes... Pero no sabe combatir, por lo que tendremos que utilizar el ingenio para resolver los numerosos rompecabezas que componen la aventura. Tendremos que guiar a los enemigos a trampas y desfiladeros para quitárnoslos del medio, poseerlos para hacer que ataquen a otros, lanzar bombas o piedras para distraerlos... Y saltar con habilidad y precisión para sortear los muchos y variados obstáculos. En 1997 ya era un juego difícil y ahora sigue siendo todo un reto.

APARTADO TÉCNICO. La ambientación del juego es una maravilla gracias a escenarios que nos meten de lleno en un futuro sucio y triste. Visualmente es muy llamativo gracias a una iluminación muy cuidada y las físicas de Abe también se han retocado.

No es fuerte, pero Abe tiene la difícil misión de salvar a toda su especie a base de tirar de ingenio.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Una remasterización muy cuidada que respeta el original a la vez que introduce algunos cambios y mejoras. Imprescindible.



Jugabilidad idéntica a la original, pero con gráficos de actual generación.





ASÍ TE QUEREMOS VER, **CRASH BANDICOOT**

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Una completa puesta a punto de los tres primeros juegos de la saga, los que convirtieron al estudio Naughty Dog en uno de los referentes del mundillo.







Formato: **PS4**
Desarrollador: **VICARIUS VISIONS**
Editor: **ACTIVISION**
Precio: **39,99 €**
JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**

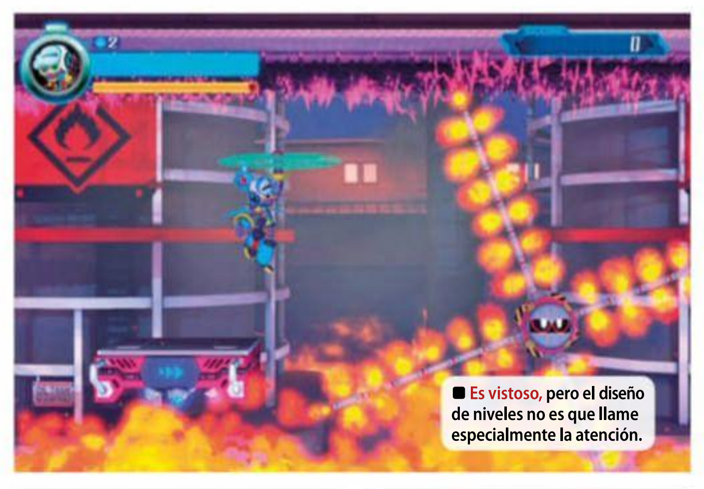
ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La saga no destaca por su historia. Crash Bandicoot es un marsupial antropomórfico debido a diversos experimentos que realizados por el Doctor Cortex. Ahora, tendremos que ayudar a Crash a derrotar al Doctor para recuperar su apacible vida gracias a un pack que recupera estos tres grandes juegos de la primera PlayStation.

SISTEMA DE JUEGO. Lo bueno de la saga desarrollada por Naughty Dog, padres de *Uncharted*, *Jak and Daxter* o *The Last of Us*, es la jugabilidad. Básicamente, aunque hay más variedad de situaciones en *Crash Bandicoot 2* y *3*, el juego consiste en avanzar hacia el fondo del escenario, esquivando obstáculos, saltando trampas y acabando con enemigos hasta superar el nivel. Todo aliñado con coleccionables, fases de bonus y mucha simpatía, elementos que nos harán disfrutar de lo lindo a través de estos tres juegos que son historia.

APARTADO TÉCNICO. Jugablemente, este "remaster plus", como lo llaman sus creadores, se mantiene igual que los originales, pero visualmente no tienen nada que ver. La geometría de escenarios es la de los juegos de hace 20 años, pero el nivel de detalle del mundo y los personajes es asombroso. El sonido se ha retocado y el resultado es espectacular.

Este marsupial tiene una legión de fans que han pedido durante años un Crash tan bueno como los de antes.

VALORACIÓN: MUY BUENA
La jugabilidad de antaño y un apartado técnico actualizado se unen en un pack que debéis tener en vuestra colección.



Es vistoso, pero el diseño de niveles no es que llame especialmente la atención.





EL PERSONAJE ES **FAMILIAR**, PERO NADA MÁS

Mighty No. 9

12

Formato: **PS4, PS3**

Desarrollador: **COMCEPT**

Editor: **DEEP SILVER**

Precio: **19,99 €**

Jugadores: **1-2** | Jug. online: **NO**

Textos: **CASTELLANO** | Voces: **INGLÉS**

Keiji Inafune, padre de *Mega Man*, intentó repetir la fórmula del éxito de su anterior creación, pero el resultado está a años luz de lo conseguido años atrás.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. El juego transcurre en un futuro en el que miles de robots han sido pirateados por un virus que los convierte en una amenaza para la humanidad. A todos menos a Beck, uno de los "Mighty" que tendrá que proteger a la humanidad a la vez que trae de vuelta a sus hermanos, que, a su vez, actuarán como jefes finales en la aventura.

SISTEMA DE JUEGO. Siguiendo la estela de *Mega Man*, tenemos un juego de plataformas en 2D en el que el protagonista sólo puede avanzar, hacer un "dash" y atacar con su blaster. A medida que avancemos y derrotemos jefes, conseguiremos más habilidades que servirán para ser creativos en combate. Es un juego exigente, pero quitando los jefes finales, al resto de enemigos les falta un hervor y no es que sean demasiado destacables. Aunque es un juego corto, tiene extras como el modo cooperativo o, el contrarreloj o los desafíos que alargan la experiencia.

APARTADO TÉCNICO. A nivel técnico está muy por detrás de lo esperado y hay cosas que parecen a medio hacer. Sí, tiene sus momentos y es vistoso en ocasiones, pero no pasará a la historia por ser un portento visual. Además, el diseño de niveles está a años luz de lo que se podría esperar de un juego así, ya que carecen de verticalidad y vías alternativas.



Beck tiene un diseño similar al de *Mega Man*. Una lástima que no se parezca en algo más que eso.

» **VALORACIÓN: REGULAR**

Es entretenido y gustará a los amantes de *Mega Man*, pero hay juegos mejores en los que invertir si queréis plataformas.



Gráficamente, estamos ante uno de los juegos más bestias de PS4.





PLATAFORMAS Y ACCIÓN 3D DE MUCHOS **QUILATES**

Ratchet & Clank

7

Formato: **PS4**

Desarrollador: **INSOMNIAC**

Editor: **SONY**

Precio: **34,99 €**



Jugadores: **1** | Jug. online: **NO**

Textos: **CASTELLANO** | Voces: **CASTELLANO**

No es un "remake" al uso, sino una reimaginación del primer juego de la saga, que mantiene su diversión y muestra unos gráficos que son para alucinar.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Si jugasteis al original de PS2, sabréis de qué va la cosa y, aún así, el juego será capaz de sorprenderos. Básicamente, descubriremos la historia de cómo Ratchet y Clank se conocen y emprenden una misión suicida para derrotar a los robots del malvado Drek. Sin embargo, tanto la forma de contarla como algunas ramas secundarias cambian respecto al juego de PS2 lanzado en 2002.

SISTEMA DE JUEGO. Insomniac Games es un estudio tremendamente imaginativo que ha volcado toda su experiencia y talento en este juego. A la variedad de situaciones que viviremos con la dupla protagonista se le une un arsenal tremendo. Desde una llave inglesa futurista hasta un arma capaz de pixelar a los enemigos, pasando por una que les hará... ¡bailar! Todo vale para explorar los escenario 3D, recoger coleccionables y cumplir todo tipo de objetivos divirtiéndonos muchísimo por el camino.

APARTADO TÉCNICO. Es completamente nuevo. Nada de subir la resolución y poco más. Insomniac ha creado un juego espectacular, con una iluminación soberbia y unas texturas increíbles que nos permiten ver hasta el pelo del protagonista. Animaciones, efectos y sonido son elementos que nos harán creer que estamos jugando una película de animación.

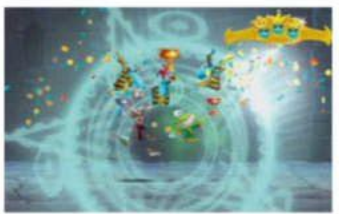
Ratchet tiene armas de lo más variopinto que nos permiten jugar casi como queramos.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Gráficamente, el juego es una maravilla y la jugabilidad cumple con creces. Sin duda, de los más divertidos del catálogo de PS4.



El diseño de niveles es uno de los tantos puntos fuertes de este juego.





UN PLATAFORMAS QUE TIENE MUCHO **RITMO**

Rayman Legends

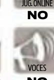
Secuela de *Rayman Origins* y uno de los mejores plataformas 2D de todo el catálogo. Ubisoft y Michel Ancel echaron el resto en este auténtico juegazo.

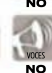


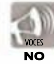




Formato: **PS4, PS3, PS VITA**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **29,99 €**







JUGADORES **1-4** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO**

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La historia no podría ser más simple. Rayman y sus amigos descansan apaciblemente en su rinconcito del Claro de los Sueños cuando unos demonios surgen y capturan a los teensies (unos personajes narigudos y azules). Nuestra misión será rescatarlos para volver a la tranquilidad.

SISTEMA DE JUEGO. Es tan variado que cuesta empezar. Rayman puede saltar, correr y golpear, pero esto es sólo lo básico, ya que lo más importante será el "compás" del jugador y encontrar el momento exacto para realizar cada una de las acciones. Los niveles son tremendamente imaginativos, con fases de plataformas, aéreas, submarinas, jefes finales y pantallas musicales que son una delicia. No faltará ni una fase de sigilo y, todo ello, sin desentonar ni por un momento. Además, no faltan los coleccionables o las puertas que nos llevan a niveles de bonificación.

APARTADO TÉCNICO. El juego está creado con el motor Ubi-Art Framework, unas herramientas que permiten dotar al título de unas animaciones que parecen estar dibujadas a mano. Los escenarios son preciosos, todo se mueve de forma fluida y el equipo de Ubisoft ha derrochado imaginación para crear niveles espectaculares pertenecientes a diferentes temáticas. Es de los juegos más bonitos que podéis disfrutar en PlayStation 4.

Le faltan extremidades, pero Rayman es un coloso y lo demuestra con este juegazo.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Una obra de arte tanto a nivel visual como jugable, con gran variedad de situaciones y una curva de dificultad perfecta.



Niveles clásicos, pero con algunas novedades que les dan verticalidad.





HA COSTADO, PERO EL MEJOR SONIC ESTÁ **DE VUELTA**

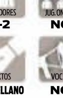
Sonic Mania

Las plataformas en 3D se le atragantan al erizo, pero las 2D las domina como nadie. Sonic vuelve en un juego muy especial que enamorará a los veteranos.





Formato: **PS4**
Desarrollador: **WHITEHEAD**
Editor: **SEGA**
Precio: **19,99 €**



JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO**

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. El argumento en los juegos de plataformas suele ser testimonial y en Sonic lo es aún más. Sonic, Tails y Knuckles deberán enfrentarse al Doctor Robotnik (o Eggman, como queráis llamarlo), quien ha robado las Esmeraldas del Caos, unas gemas que provocan una especie de cortocircuitos dimensionales y que sirven para dar vida a las estrambóticas criaturas creadas por el villano.

SISTEMA DE JUEGO. Básicamente, *Sonic Mania* es el resultado de meter los tres primeros juegos de la saga y *Sonic CD* en una coctelera, agitar y ofrecer el resultado. Personajes y niveles de las cuatro entregas se unen para ofrecer un plataformas diferentes a los demás en el que prima más conocer los niveles que saltar en el momento preciso. Sin embargo, no penséis que todo es reciclado. Hay pantallas totalmente nuevas creadas para la ocasión y algunas partes de las fases clásicas se han rediseñado y ampliado, haciéndolas más verticales. Son unas cuatro horas de juego que se disfrutan más al conocer los niveles y superarlos a toda velocidad, lo que nos llevará muchísimo tiempo.

Sonic, el erizo que fuera icono de SEGA, vuelve mejor que nunca con una entrega que hará historia.

APARTADO TÉCNICO. Gráficamente, es un juego de otra época, con un arte y un sonido "chiptune" en alta definición que resulta muy atractivo. Los efectos como el fuego lucen de maravilla.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Los veteranos reconocerán niveles clásicos, pero se asombrarán con los añadidos y las mecánicas de este genial plataformas 2D.



Cada monstruo permite nuevas acciones, como bucear, volar o tirar fuego.





NO HAY NADA DE MALO EN QUE TE LLAMEN **ANIMAL**

Wonderboy: The Dragon's Trap





Formato: **PS4**
Desarrollador: **LIZARDCUBE**
Editor: **SEGA**
Precio: **19,99 €**
Jugadores: 1 · Jug. online: NO
Textos: CASTELLANO · Voces: NO

Se trata de una completa revisión de *Wonder Boy III*, un juego que salió en 1989, que conserva mecánicas jugables, pero con un impresionante cambio visual.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. El juego comienza justo cuando lo dejó la anterior entrega (de 1987). Wonder Boy se dirige a la guarida del MEKA Dragón, pero cuando acaba con él, sufre un hechizo que lo convierte en hombre lagarto. Emprenderemos así una aventura en la que iremos a la caza de otros dragones que, al morir, nos permitirán convertirnos en otros animales con capacidad de realizar diferentes acciones. Eso sí, el objetivo es derrotar al último dragón para eliminar la maldición.

SISTEMA DE JUEGO. Es un juego de acción con toques de RPG a la hora de interactuar con los personajes en tiendas y aldeas. Lo más importante es el combate y las habilidades ya que, cuando somos humanos podemos pelear con nuestra espada, pero siendo un dragón lanzaremos fuego. También nos convertiremos en pájaro, piraña o león, cada uno con sus habilidades.

APARTADO TÉCNICO. Podremos cambiar entre el apartado visual original y el nuevo con sólo pulsar un botón. Es todo un logro que el estudio haya conseguido darle un cambio estético tan grande, incluyendo animaciones muy graciosas, sin que se altere la jugabilidad del original, que siempre se está ejecutando de fondo.

Wonder Girl es uno atractivos del juego, ya que podremos jugar toda la aventura con ella al frente.

VALORACIÓN: MUY BUENA

La jugabilidad está algo anticuada, pero los gráficos y la música son preciosos y sigue siendo un juego de muchos quilates.



Variedad, aroma a juego clásico y mucho humor son los ingredientes del juego.





EL ÚNICO QUE **NO VUELVE**, PERO COMO SI LO HICIERA

Yooka-Laylee



Formato: **PS4**
Desarrollador: **PLAYTONIC**
Editor: **TEAM 17**
Precio: **39,99 €**
Jugadores: 1-4 · Jug. online: NO
Textos: CASTELLANO · Voces: NO

Un estudio indie formado por antiguos miembros de RARE ha dado vida a un plataformas 3D que es un claro homenaje a los juegos del género de los 90.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Yooka el camaleón y Laylee la murciélago viven tranquilamente en su mundo paradisíaco hasta que Capitán B, un abejorro, y Doctor Quack, un pato, roban todos los libros del mundo como parte de un maléfico plan. A los protagonistas les roban un valioso ejemplar y ese será el punto de partida de un juego en el que el argumento será sólo una excusa para avanzar por diferentes mundos, cada uno muy distinto al anterior, en los que el humor y las referencias a juegos clásicos serán constantes.

SISTEMA DE JUEGO. Se trata de un juego de acción y plataformas 3D puro y duro. Tendremos que superar diferentes mundos no lineales en los que conseguiremos nuevas habilidades que nos permitirán planear, camuflarnos o escupir algunos proyectiles. El objetivo es recorrer los mundos buscando las páginas de nuestro libro perdido, así como otros coleccionables, y cumpliendo misiones que nos encargarán extraños y divertidos personajes ¡Ah! Tiene otro modo de minijuegos para hasta cuatro jugadores a nivel local.

APARTADO TÉCNICO. Tiene algunas carencias que denotan su origen independiente, pero el diseño artístico sí es muy bueno, así como la música y las descacharrantes voces de los personajes.

Esta pareja es de armas tomar. Juntos, vivirán una aventura en la que no faltará el humor y, claro, las plataformas.

VALORACIÓN: BUENA

Es largo, tiene multijugador local y es tremendamente variado. Si os gustó *Banjo Kazooie*, *Yooka-Laylee* os va a enamorar.

CONCLUSIONES

Un buen puñado de perlas y una oveja negra que tendréis que evitar. PlayStation 4 tiene un catálogo brutal si lo que buscáis son plataformas: 2D, 3D, puzles, viejos conocidos y nuevos amigos. Si os gusta el género, fijo que los disfrutarás de lo lindo.

Aunque hemos pasado unos años en los que el género de plataformas parecía de capa caída, estos últimos tiempos hemos recibido un buen puñado de juegos que han dejado el listón altísimo. Es difícil decidir cuál es el mejor, pero nos quedamos con *Rayman Legends*, un juego sin fisuras, con un apartado artístico de lujo y una variedad de situaciones y niveles envidiable. Una oda de amor a las plataformas 2D y obligatorio si te gusta el género.

***Ratchet and Clank* sigue de cerca a Rayman** gracias a una jugabilidad tremendamente divertida, que nos permitirá utilizar un montón de imaginativas armas para combatir a los enemigos. Además, el juego funciona genial, como remake del original y como nueva entrega, gracias al contenido nuevo, la narrativa y el giro de tuerca que el estudio Insomniac Games ha sabido darle. *Crash Bandicoot 'N'Sane Trilogy* se cuela en el podio con un remake muy pulido. La que fuera mascota de Sony durante la primera PlayStation no ha levantado cabeza desde que Naughty Dog dejó de encargarse de la franquicia, pero ahora ha vuelto con un espectacular lavado de cara a nivel técnico a la vez que han conservado la jugabilidad de los originales. Fuera del podio, pero por poco, se queda *Sonic Mania*, otro juego que demuestra, al igual que varios de los de esta comparativa, que la nostalgia utilizada con cabeza puede ser muy buena en dosis controladas. *Sonic Mania* mezcla mecánicas jugables de los tres primeros juegos de la saga de SEGA y lo hace con gran acierto. Cuenta con niveles extraídos de los juegos originales que tienen algún retoque para darles más verticalidad y fomentar la exploración.

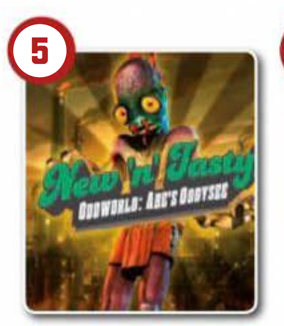
Hablando de nostalgia, ahora vienen otros cuantos que tiran de ella. *Abe's Oddysee* es un completo remake en 2D del juego original de 1997. Aquí, más que la habilidad con las plataformas, debemos ser rápidos con la cabeza para sortear, utilizando el escenario, los diferentes peligros. El planteamiento de *Wonder Boy The Dragon's Trap* es muy diferente, ya que es el juego original, directamente, con una capa visual que lo convierte en un juego muy atractivo hoy día y que conserva todo lo que hizo grande al juego de 1989. Lejos de todos los demás están *Yooka-Laylee*, un juego que, aunque divertido y apto para todos los públicos, quizá es un homenaje demasiado fiel a los originales del género, tanto que arrastra algunos de los problemas técnicos y conceptuales. Cierra la comparativa *Mighty No.9*, un juego que imita a *Mega Man*, pero que no está a la altura ni de éste, ni del propio género. ▪

















	CARACTERÍSTICAS GENERALES									CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS							COMPONENTES DE JUEGO				
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Modos de juego	Duración	Dificultad	Precisión del salto	Coleccionables	Evolución de personaje	VALORACIÓN	Escenarios	Personajes	Enemigos	Animaciones	Gráficos	Banda Sonora	VALORACIÓN	Acción	Exploración	Puzles	VALORACIÓN	TOTAL
Abe's Oddysee New'N Tasty	1	No	2	MB	Alta	MB	MB	No	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	MB	Medio	Medio	Alto	MB	MB
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	1	No	1	E	Alta	MB	R	No	MB	MB	MB	B	E	MB	MB	MB	Alto	Medio	Nulo	B	MB
Mighty Nº9	1-2	No	4	B	Media	B	B	Sí	B	R	R	B	B	B	R	R	Muy Alto	Nulo	Nulo	B	R
Ratchet & Clank	1	No	2	MB	Media	MB	E	Sí	E	MB	E	MB	E	E	MB	E	Muy Alto	Alto	Medio	E	E
Rayman Legends	1-4	No	2	MB	Media	E	E	No	E	E	E	MB	E	E	E	E	Alto	Alto	Alto	E	E
Sonic Mania	1-2	No	4	B	Media	MB	MB	No	MB	E	MB	MB	E	E	E	E	Alto	Medio	Medio	B	MB
Wonderboy : The Dragon's Trap	1	No	1	B	Alta	MB	MB	Sí	MB	MB	B	MB	E	E	MB	E	Muy Alto	Alto	Bajo	MB	MB
Yooka-Laylee	1-4	No	2	E	Baja	B	E	Sí	E	MB	MB	B	MB	MB	B	MB	Muy Alto	Muy Alto	Alto	MB	MB



ABANDONA TU ESPÍRITU DE HÉROE Y ABRAZA EL LADO OSCURO DE PS4

JUGANDO A SER MALOS

Salvar el mundo, rescatar a la princesa o acabar con una plaga de zombis son hazañas muy respetables, pero, de vez en cuando, nos gusta meternos en la piel de personajes malvados y sin escrúpulos.

Los videojuegos casi siempre nos invitan a interpretar el papel de "buenos de la película". Las epopeyas heroicas, los personajes rematadamente buenos y las gestas de todo tipo suelen ser los protagonistas de nuestras aventuras. Sin embargo, a veces podemos ponernos en el pellejo de personajes de dudosa moralidad, escoger si queremos ser buenos o malos o, directamente, encarnar a auténticos psicópatas. Eso nos permite ver las cosas desde el prisma de los enemigos, villanos y demás gentuza a la que nos enfrentamos en la mayoría de juegos. Como diría el gran Darth Vader: el lado oscuro es poderoso en ti, y en PS4 las cosas no iban a ser diferentes, así que repasamos los títulos que nos permiten enfrentarnos a los buenos o actuar con un sentido ético "diferente". Además, calificamos todos ellos en una escala que va desde lo menos malvado, el nivel perverso, pasando por maléfico y terminando en diabólico.

MALOS HASTA LA MÉDULA



CONSTRUCTOR

COMPAÑÍA Meridiem Games / AÑO DE PUBLICACIÓN 2017

Este título de estrategia, remake del clásico de 1997, nos permite gestionar una ciudad y ponernos en la piel de un promotor inmobiliario sediento de beneficios. Eliminar a la competencia con todo tipo de argucias es una de las claves del juego, mandando a un grupo de hippies a molestar o inutilizar las fábricas rivales. También nos dedicamos a exprimir al máximo a nuestros inquilinos aumentando el alquiler, sofocar un brote zombi...



DESTROY ALL HUMANS!

DIABÓLICO

COMPAÑÍA THQ Nordic
AÑO DE PUBLICACIÓN 2016

Siguiendo la estela de películas como "Mars Attacks!", este sandbox nos invitaba a controlar a un despiadado alien que se dedicaba a cosechar ADN humano por las malas. El arsenal del malvado Crypto incluía bombas radioactivas, sondas anales, un rayo desintegrador, poseer humanos y, por supuesto, su propio platillo volante, equipado con el rayo de la muerte.

DECEPTION IV: THE NIGHTMARE PRINCESS

DIABÓLICO

COMPAÑÍA Tecmo
AÑO DE PUBLICACIÓN 2015

La hija del diablo es la protagonista de esta aventura en la que debemos colocar trampas en los escenarios (que se dividen casillas) y aprovechar los distintos elementos del entorno para acabar con decenas de humanos. La cosa va de tener mala leche y ser buen estratega, creando combos para humillar a los rivales.





DEAD BY DEADLIGHT

DIABÓLICO

COMPAÑÍA Starbreeze Studios
AÑO DE PUBLICACIÓN 2017

En este survival horror asimétrico cuatro jugadores se ponen en la piel de supervivientes, mientras que un quinto encarna a un asesino que debe acabar con ellos. Los buenos juegan en tercera persona tratando de escapar del escenario y esconderse mientras el malo trata de eliminarlos utilizando una vista en primera persona.



MALOS HASTA LA MÉDULA





FRIDAY THE 13TH: THE GAME

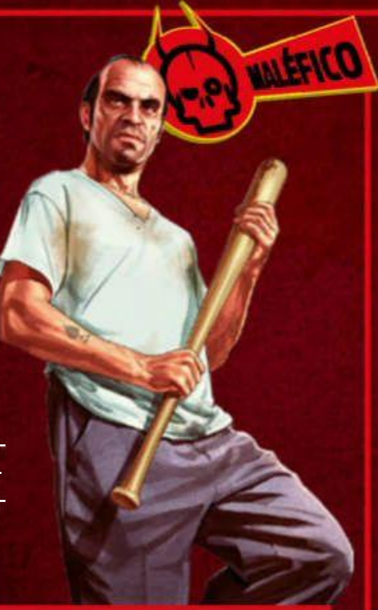
COMPAÑÍA Illfonic / AÑO DE PUBLICACIÓN 2017

Otro juego de asesinos asimétrico que nos invita a participar en batallas para 8 jugadores en las que uno controla al mítico Jason Voorhees y el resto trata de escapar del campamento o incluso acabar con él si cumplen ciertos requisitos. A pesar de ciertos bugs y fallos en el online, esta aventura ha vendido muchísimo gracias al peso de la licencia en la que se basa.

GRAND THEFT AUTO V

COMPAÑÍA Rockstar / AÑO DE PUBLICACIÓN 2013

Desde sus orígenes, la saga *GTA* siempre ha tenido a auténticos delincuentes como protagonistas. El robo de coches y los comportamientos mafiosos han sido claves y, en la última entrega, aún más. Puede que Michael no sea tan malo en el fondo, que Franklin sea producto de su entorno, pero no hay ni una mínima excusa para lo de Trevor. Es un psicópata de libro, que disfruta siendo violento y asesinando.



MANHUNT 2

COMPAÑÍA Rockstar / AÑO DE PUBLICACIÓN 2003

Uno de los juegos más polémicos de la historia de PlayStation no podía faltar en nuestra lista. En esta cacería humana nos dedicábamos a acercarnos con sigilo a nuestros objetivos para luego asesinarlos de la manera más violenta y gore posible. De hecho, el juego nos otorgaba estrellas según la brutalidad de nuestros actos y asesinábamos con todo tipo de técnicas, como asfixiarles con una bolsa de plástico o liarnos a hachazos, por ejemplo.



HITMAN

COMPAÑÍA IO Interactive / AÑO DE PUBLICACIÓN 2016

El asesino a sueldo más famoso del videojuego regresó el año pasado con una entrega episódica realmente sensacional. Sí, los suyo es "sólo trabajo" y puede que el juego nos permita noquear a la mayoría de nuestros enemigos con sigilo y sin ser demasiado violento, pero llegado el momento de la verdad, el momento de acabar con nuestro objetivo, el Agente 47 no escatima ni un ápice creando las muertes más violentas y originales de la industria.



OVERLORD

COMPAÑÍA Codemasters / AÑO DE PUBLICACIÓN 2008

Controlar a un grupo de esbirros sólo está al alcance de los más diabólicos señores de la guerra, como Overlord. Un sistema de moralidad, que iba de diabólico a más diabólico, medía nuestras acciones, ya que podíamos asesinar a gente inocente, robar... lo que hacía que cambiase la apariencia de nuestro personaje y la manera en la que sus súbditos lo veían. El humor y enviar goblins a hacernos el trabajo sucio eran sus dos puntos fuertes.





MALÉFICO

PAYDAY2

COMPAÑÍA 505 Games / AÑO DE PUBLICACIÓN 2013

Una banda de criminales protagoniza este shooter cooperativo en el que, con hasta otros tres amigos, nos dedicamos a ejecutar todo tipo de golpes. Lo mismo da si el objetivo es robar un banco, traficar con drogas, amañar unas elecciones o incluso afanar unas cabezas nucleares para venderlas al mejor postor. La moralidad aquí está obsoleta y lo único importante es el botín que sacamos en cada trabajito, sin importar las "bajas colaterales".



DIABÓLICO

PLAGUE INC: EVOLVED

COMPAÑÍA Ndemic Creations / AÑO DE PUBLICACIÓN 2016

Acabar con toda la población de la Tierra es el demoníaco objetivo de este juego de simulación y estrategia. Nosotros creamos un patógeno, que después debemos expandir como la pólvora por todo el planeta, adaptándolo a los distintos entornos para que siga siendo letal y haciéndolo lo antes posible para evitar que esos malditos humanos hallen una cura para nuestra plaga. Además, tiene modo cooperativo para hacer el mal con amigos.

PERVERSO

SERIAL CLEANER

COMPAÑÍA Curve Digital
AÑO DE PUBLICACIÓN 2017

Viendo toda esta casquería no es de extrañar que haya surgido un Limpiador que se dedica a adecentar las escenas de todo tipo de crímenes. Es un trabajo sucio, o limpio en realidad, pero alguien tiene que esconder los cadáveres y deshacerse de las pruebas para que la policía no pueda atrapar a nuestros pagadores, los miembros de la mafia.



SILENT HILL 2



COMPAÑÍA Konami
AÑO DE PUBLICACIÓN 2001

La segunda entrega de esta terrorífica saga nos llevó a visitar el "acogedor" pueblecito que da nombre a la serie para buscar a nuestra esposa, que nos había enviado una carta a pesar de llevar tres años muerta. Sí, la cosa empieza bien, pero todo se vuelve aún más loco cuando tenemos que enfrentarnos a espeluznantes enfermeras y gente con una pirámide en la cabeza. Y todo eso para descubrir, finalmente, que los malos somos nosotros, que asesinamos a nuestra querida mujer hace tiempo.

PERVERSO





PERVERSO

STAR WARS BATTLEFRONT II

COMPAÑÍA EA DICE
AÑO DE PUBLICACIÓN 2017

Han Solo, Luke Skywalker y todos sus peludos colegas son muy majos, son héroes de la Galaxia y todo eso, pero ¿no fue un poco injusto que matasen a todos aquellos soldados imperiales que, al fin y al cabo, sólo cumplían órdenes? Por eso, la campaña de *SWBII* nos pondrá en la piel de los "malos", viviendo la historia del fin del Imperio y el nacimiento de la Primera Orden de Kylo Ren y compañía.

MALOS HASTA LA MÉDULA

THE DARKNESS II

DIABÓLICO

COMPAÑÍA **2K Games**
AÑO DE PUBLICACIÓN **2012**

Jackie Estacado volvió a la carga con esta secuela que no escatimó en litros de sangre ni violencia. Jackie tiene poderes sobrenaturales y debe comer corazones humanos para recuperar energía y ganar puntos de esencia con los que mejorar sus habilidades. Si eso no os parece suficientemente malvado os recordamos que, además, Jackie es jefe de una organización mafiosa que, entre otras cosas, quiere acabar con su delictiva competencia.





THIEF

PERVERSO

COMPAÑÍA **Eidos** / AÑO DE PUBLICACIÓN **2014**

El padre de todos los ladrones regresó en 2014 para hacernos disfrutar de una aventura de sigilo y latrocinio de las de antes. Vale, es cierto que Garret, nuestro protagonista, no es del todo malvado. Se dedica a robar a los ricos al estilo Robin Hood e incluso puede no acabar con sus enemigos, pero también puede ir por ahí asesinando a todos los que le salgan al paso. Además, robar, aunque sea a los ricos, tampoco está del todo bien, ¿no?





TROPICO 6

MALÉFICO

COMPAÑÍA **Kalypso**
AÑO DE PUBLICACIÓN **2018**

Convertirnos en el dictador de nuestra propia república bananera volverá a ser el objetivo en esta sexta entrega de la saga de estrategia. Además de construir nuestro país, atraer turistas y comportarnos democráticamente, la verdadera gracia está en ser corruptos, robar dinero público, silenciar a nuestros opositores, amañar elecciones... Pero también darle pan y circo al pueblo para evitar rebeliones.



YAKUZA KIWAMI

PERVERSO

COMPAÑÍA **Sega**
AÑO DE PUBLICACIÓN **2017**

El remake de la primera entrega de la saga acaba de llegar a PS4 para regocijo de todos los fans de las aventuras de Kazuma Kiryu. Que los minijuegos de bateo, las recreativas "old school" de Sega o el sentido del humor no os lleven a engaño. Cuando las cosas se ponen feas, Kiryu saca a pasear los puños para darle su merecido a sus compañeros criminales de Kamurocho. A principios del 2018, además, podremos disfrutar de la última entrega, creada en exclusiva para PS4.

MALDAD A LA CARTA

DISHONORED 2

COMPAÑÍA Arkane Studios / AÑO DE PUBLICACIÓN 2016

Esta secuela nos permitía encarnar a Emily Kaldwin, la emperatriz destronada de la primera entrega, además de a Corvo. Podemos encarar la aventura siendo buenos, sin matar a nadie o abrazar los poderes sobrenaturales del Forastero y montones de armas letales para dedicarnos a arrasar con todos los que nos salgan al paso y convertir nuestra historia de venganza en un verdadero baño de sangre.





DRAGON AGE: INQUISITION

COMPAÑÍA BioWare / AÑO DE PUBLICACIÓN 2014

La última entrega de la saga nos ponía en la piel del típico héroe, aunque una vez convertidos en el nuevo Inquisidor nos tocaba tomar todo tipo de decisiones que podían jorobar las vida de nuestros súbditos y participar en distintos juicios en los que podíamos liberar a los presos, encarcelarlos o incluso condenarlos a muerte.

INFAMOUS: SECOND SON

COMPAÑÍA Sucker Punch / AÑO DE PUBLICACIÓN 2014

Este sandbox de acción, con un protagonista con superpoderes, nos permitía tomar montones de decisiones que nos hacían bueno o malvado. Además, al explorar también podíamos ir aniquilando a todos los inocentes con los que nos encontrábamos o ser un héroe bonachón de los de toda la vida, estilo Superman.



VAMPYR

COMPAÑÍA Dontnod / AÑO DE PUBLICACIÓN 2017

Los creadores de *Remember Me* y *Life is Strange* nos ofrecerán una aventura muy ambiciosa este mes de noviembre. En la piel de un vampiro en mitad de un Londres afectado por la peste, nos tocará decidir qué clase de vampiro queremos ser. Uno simpaticón que sólo se alimenta de animales o una bestia sedienta de sangre que asesina a humanos para mejorar sus habilidades sobrenaturales.



DEMONIOS OCULTOS



BRAID

ALERTA SPOILER

COMPAÑÍA Number None / AÑO DE PUBLICACIÓN 2009

El creador de *The Witness* nos enamoró con este juego de puzles y plataformas tremendamente original. Entre salto y salto debíamos estrujarnos la sesera para solucionar puzles en los que el rebobinado y la relación epacio-tiempo entraban en juego. Y todo eso para descubrir que el loco que perseguía a la princesa éramos nosotros y que todo era una metáfora del inventor de la bomba atómica.

SHADOW OF THE COLOSSUS

ALERTA SPOILER

COMPAÑÍA Team ICO / AÑO DE PUBLICACIÓN 2006

Acabar con gigantescos colosos usando sólo la fuerza y habilidad de un simple humano es, desde luego, un acto digno de héroes. Lo malo es cuando descubres que los colosos en cuestión no le han hecho daño a nadie y la epopeya se convierte más en una perversa cacería que en los actos de alguien con una pizca de ética.





SPEC OPS: THE LINE

ALERTA SPOILER

COMPAÑÍA 2K Games / AÑO DE PUBLICACIÓN 2012

Los horrores de la guerra pocas veces se han mostrado de una manera tan realista como en este shooter en tercera persona. Nosotros somos un soldado enviado a Dubái que, después de cometer todo tipo de atrocidades en nombre de la democracia y pensando que siempre ha estado en el bando de los buenos, descubre, gracias a una interesante trama, que en la guerra todos somos malos. Y él, más que nadie.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid , indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Español, pero de España

Buenas playmaníacos. Algunos juegos que compro en PS Store se descargan en inglés, sin opción de cambiar de idioma de audio ni subtítulos, y no puedo verlos en castellano a pesar de que en el Store indica que tienen esa posibilidad (como *Until Dawn*). ¿A qué es debido? ¿Cómo puedo solucionarlo?

@María Picazo

Seguramente es porque tienes marcado como idioma de tu PS4 Español (Latinoamérica). Ve a Ajustes > Idioma > Idioma del sistema y asegúrate de dejar seleccionado Español (España). Con este sencillo ajuste ya deberías poder disfrutarlos en castellano (siempre y cuando estén traducidos, claro). Al menos, a otros usuarios sí les ha funcionado.



Asegúrate de que el idioma de tu PS4 está en Español (España) o de lo contrario te perderás el doblaje en juegos como *Until Dawn*.

Miedo a perder nuestros DLC

Buenos días, Playmanía. A ver, tengo una duda... El otro día fui a jugar a *The Witcher III* sin conexión a internet, y me salió un mensaje de que no podía jugar a las expansiones sin conexión. Si algún día deja de funcionar PS Store, ¿me quedaría sin los DLC? ¿Sería recomendable comprar la versión *Game of the Year* en la que vienen ya pre-instalados? ¡Gracias! ¡Un saludo!

@Toni Yáñez

Mientras siga existiendo PS Store (y aún le queda mucho tiempo de vida) y tengas conexión a internet, no vas a perder nada que hayas comprado. Pero la mejor manera de asegurarnos de que tenemos un contenido "para siempre" es tenerlo descargado en nuestro disco duro. De este modo, aunque PS Store dejase de funcionar o retirasen cierto contenido en cuestión (como ocurrió con *P.T.*) si ya lo tienes en tu disco duro, ahí se quedará hasta que lo borres. Recuerda que ahora PS4 es compatible con discos duros externos, con lo que hemos ganado mucho en capacidad de almacenaje con esto. Y efectivamente, en el caso concreto de *The Witcher III*, en la edición GOTY las dos expansiones vienen en el propio disco.



Es posible trasladar los datos de nuestra partida de *Diablo III* en PS3 para continuarla en PS4.

Diablo III, de PS3 a PS4

Hola Playmanía. Tengo *Diablo III* en PS3. Si me compro la edición de PS4 *Diablo III: Eternal Collection* ¿puedo utilizar mis héroes de PS3 en esta version?

@tillius14

Sí. Para ello, carga *Diablo III* en tu PS3 con conexión a internet y con tu usuario de PSN. En el menú del juego, selecciona "Más" > "Exportar datos guardados". Luego, carga el juego en tu PS4 (con el mismo usuario de PSN) y debería actualizarse automáticamente. Si no es así, selecciona "Más" > "Importar datos guardados" (ojo porque sobreescribirás los datos guardados en PS4).

¿Compartir cuentas es legal?

Saludos playmaníacos. Quería saber si es legal compartir cuentas (con mi cuñado, por ejemplo). Que mi usuario principal esté en su PS4 y el de él en la mía, para poder compartir juegos? Gracias. Sois los mejores.

@Marc Ortigosa

Ilegal no es. Si haces esto estás aprovechando una de las ventajas que ofrece PS4 (poder jugar a tus juegos en otra consola) para "compartirlos". Es una picaresca que a Sony no le hará "gracia", pero ilegal no es. Es como si pagas la cuota de Netflix para dos dispositivos y lo que haces es compartirla con otra persona.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Me compro todos los episodios o mejor espero?

Hola. Yo quería saber si sacarán edición física de *Before the Storm* como hicieron con *Life is Strange* porque, de ser así, no me compro los episodios por mucho que tenga ganas de jugarlos. ¿Por que no lo anuncian desde el principio? ¿Cuánto tiempo hay entre cada episodio?

@Xenia Navarro Sanchis

Porque si lo anunciaran desde el principio seguramente mucha menos gente compraría los episodios y este modelo de negocio se vendría abajo. El primer *Life is Strange* tuvo edición física (super currada, además) mucho después de estrenarse sus 5 episodios, cuando ya era un juego de culto. Esta edición no estaba en los planes de Dontnod y mucho menos en los de Square Enix (su éxito les pilló por sorpresa). En el caso de *Before the Storm*, con la experiencia del anterior, es posible que contemplen un lanzamiento en físico... pero no es seguro. Tú decides si prefieres esperar por si sale o jugarte los 3 episodios cuando salgan (hay unas 8-10 semanas de espera entre cada uno).



No está confirmado que vayamos a tener una edición en formato físico de *Life is Strange: Before the Storm*, pero no sería algo descabellado.



El creador de los juegos de *Alice* trata de "convencer" a Electronic Arts para desarrollar una tercera entrega. Se llamaría *Alice: Asylum*.



¿Cuándo saldrá *Dragon Quest XI*?

@Toni Yáñez

***Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age* (suponemos que el subtítulo lo traducirán, ya que llegará con textos en castellano) llegará a occidente en 2018. Y también se ha confirmado que no tendrá expansiones.**

¿Qué pasa con *Borderlands 3*?

@Pablo Vegas Martín

Pues que sigue en desarrollo. Aunque aún no ha sido anunciado oficialmente, el jefazo de Gearbox, Randy Pitchford, ha reconocido que el 90% de los empleados del estudio trabajan en "ellou".

¿Habrá un nuevo *Nightmare Creatures*?

@elBosco

Eso parece. 17 años después de la segunda entrega (aparecida en PSone) y tras cancelarse una tercera parte, prevista para PS2, el estudio independiente Albino Moose está desarrollando una precuela de la saga. Aún no tiene fecha de salida.

¿Cuándo estará lista la expansión de *Ark*?

@Robert Fernández

***Aberration*, la primera expansión de *Ark: Survival Evolved* estará disponible en octubre por 19,99 euros o sin coste adicional si has adquirido el pase de temporada. Incluirá un nuevo bioma subterráneo con nuevas criaturas.**

Alicia en el país de las secuelas

Saludos playmaniacos. Me gustó mucho en su día *Alice: Madness Returns* en PS3 y me gustaría que hicieran una secuela en PS4. ¿Lo veis factible? Gracias.

@Susana Maldonado Tojo

El que sí lo ve factible es su creador, American McGee, que está pidiendo a los fans que se suscriban a un boletín especial sobre el juego (que se llamaría *Alice: Asylum*) en http://www.americanmcgee.com/alice-3/. La idea es sumar muchos registros y "convencer" así a Electronic Arts de que un tercer juego protagonizado por Alice genera mucho interés. Esperamos que lo consiga y poder jugarlo algún día.

Hydorah es hace "super"

¡Buenas! He leído que *Hydorah* sale ahora en septiembre. ¿Se sabe si tendrá mejoras con respecto a su lanzamiento original?

@Pedro Romero

Pues efectivamente. Tras *Maldita Castilla EX*, el malagueño Locomalito tiene previsto lanzar *Hydorah*, un matamarcianos de corte clásico con tantas mejoras y añadidos con respecto a lo que pudo jugarse en PC allá por 2010 que pasará a llamarse *Super Hydorah*. Para empezar, tendrá 5 niveles más que el original, mas de 100 tipos de enemigos (*Hydorah* "sólo tenía 70) además de 5 jefes finales nuevos, dos armas adicionales (17 en total), gráficos optimizados, sonido remasterizado (con una BSO de más de 60 "tracks" por los 49 del original)... Pero el añadido que más nos gusta es que podremos jugarlo a dobles. Eso sí, el 20 de septiembre sale en Xbox One y Steam. De momento no está anunciado en PS4, y parece difícil que salga a corto-medio plazo...

Adaptaciones de libros

Buenas, soy una persona a la que le encanta leer, y me enteré hace poco de que han sacado el primer episodio de la adaptación de "Los Pilares de la Tierra" y me ha entrado curiosidad. ¿Hay más adaptaciones interesantes?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Aunque es más habitual que se adapten pelis, en la ya larga historia de las consolas PlayStation hay algunos ejemplos de libros que nos han llegado en forma de videojuego, desde *El Código Da Vinci* hasta *Dante's Inferno* (basado en la primera parte de la Divina Comedia). ¡Incluso en PS2 llegó a salir una especie de "party game" de la Biblia! Pero más que adaptaciones, lo más habitual es que los juegos "expandan" el universo y/o la historia de las obras literarias en las que se inspiran (*Metro: Redux, The Witcher III, Sombras de Mordor*...). Y luego también hay muchos autores literarios que de un modo u otro han inspirado videojuegos, desde H.P. Lovecraft hasta Tom Clancy.



Los acontecimientos de *The Witcher III* transcurren tiempo después de lo narrado en las novelas.



¿Qué juegazo "imprescindible" a ti no te gusta?



La saga *GTA* en general



Gonzalo Crank

"Poseo dos entregas (*Vice City* y *V*) y aprecio la obsesión por el detalle de Rockstar, pero no me llegan a enganchar. Yo creo que el problema es la ambientación, porque *L.A Noire* o *Red Dead Redemption* me encantan".

El rol moderno



Daniel Hernández

"Compré *The Witcher* y *Bloodborne* de salida y nunca me engancharon. No pude jugar a ninguno más de dos horas seguidas, y para ser de PS4 tienen pésimos gráficos cargados de bugs".

The Last Guardian



Luis Miguel Jiménez

"Si esto es la next gen, un triple A y un juego indie todo a la vez, normal que compremos las sagas de toda la vida".

El "más de lo mismo"



José Luis Moya López

"Ni *Call of Duty*, ni *Bloodborne*, ni *Assassin's Creed*, ni *Destiny*... Ni ninguna cosa de esas que ponéis en pedestales. Son siempre los mismos tiros y más tiros... *tos* lo mismo".

Skyrim y Oblivion



David Darko

"*Skyrim* y *Oblivion*. Dos BUGS con juego incorporado. Dejé de jugar a ambos porque algunos fallos me fastidiaron la partida..."

The Last of Us



Samuel Bravo

"Me pasé la historia casi por obligación y nada, no me atrajo. *Left Behind* ni lo he probado".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juego esperas con más ganas de lo que queda de año?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

TODO LO QUE NECESITAS SABER: PAGOS, CANCELACIONES...

Reserva tu juego

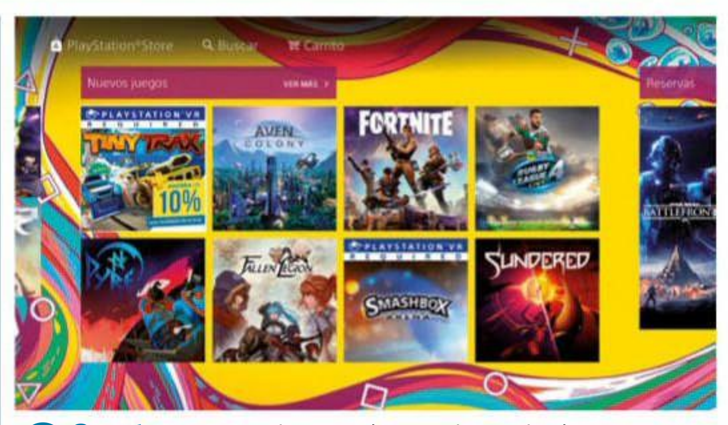
Reservar digitalmente tu juego favorito bastantes semanas antes de su lanzamiento puede asegurarte algunas ventajas muy jugosas. Aquí te enseñamos cómo se hacen estas reservas y todo lo que ello implica.



1. **QUÉ NECESITAS** PARA HACER CUALQUIER TRANSACCIÓN ONLINE



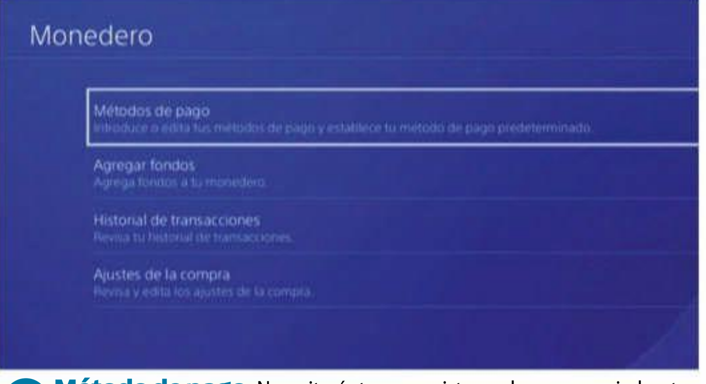
1 Conexión internet. Dado que estamos hablando sólo de las reservas de juegos en su formato digital, deberás tener, por supuesto, una conexión de internet y la consola configurada para usarla.



2 Cuenta. Una cuenta de PSN con la que poder acceder al PS Store y con atributos suficientes como para poder hacer compras. Por lo general, bastará cualquier cuenta principal sin restricciones para menores o una subcuenta con acceso al Monedero de la cuenta principal a la que está asociada.



3 El elegido. Es obvio que antes de poder reservar un juego, has de comprobar sí ya se ha abierto el periodo para ello. Busca el juego que quieres reservar en PS Store desde la opción "Buscar" de la parte superior.



4 Método de pago. Necesitarás tener un sistema de pago asociado a tu cuenta PSN, ya sea una tarjeta de crédito, Paypal, tarjeta regalo, etc. Para revisar tu configuración consulta el punto 3 de este tutorial o ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Información de cuenta/Monedero/Método de pago".

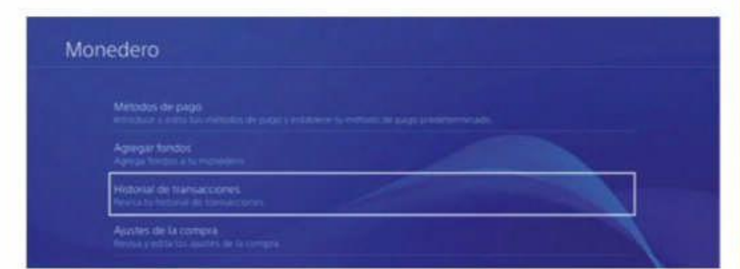
2. **RESERVAR:** PASOS A SEGUIR Y CÓMO CANCELAR



1 PS Store. Accede a PS Store y busca en la sección de "Novedades" o de "Juegos" el título que buscas. Cuando lo encuentres, lee la descripción para saber si ya se ha abierto el periodo de reserva.



3 Paga. En la siguiente pantalla de pago, se te indicará con claridad si se requiere de un pago inmediato o si es pago con posterioridad (normalmente dos días antes del lanzamiento). Dale a "Confirmar", avanza algunas pantallas más de aceptación y añade fondos al monedero mediante el método de pago que quieras (tarjeta de crédito, Paypal, tarjeta prepago...).



5 Cancelar antes de pagar. Si aún no has pagado una reserva con pago con posterioridad, puedes cancelarla si vas al historial de transacciones de PS Store. Ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas / Información de cuenta/Monedero/Historial de transacciones". Elige la reserva pendiente de cobro y pulsa en "Cancelar".



6 Acceso. Normalmente tendrás acceso a la descarga del juego reservado dos días antes de la fecha de lanzamiento, aunque no podrás jugarlo antes de esa fecha. Si tu PS4 no lo ha descargado automáticamente, ve a la "Biblioteca" del menú principal y luego a la sección "Comprados" para descargar tu reserva.



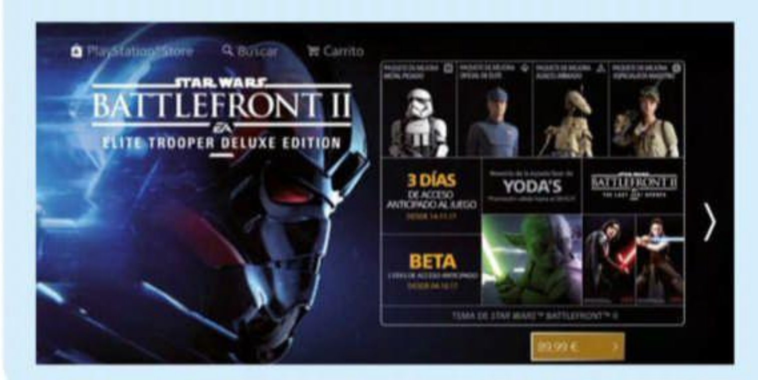
2 Reserva. Ejecuta la reserva igual que si fueras hacer una compra directa, es decir, dale al botón "Comprar" y luego acede al carrito para terminar la compra (reserva en este caso).



4 Cancelar después de pago. Si te arrepientes, puedes cancelar, tanto reservas de pago inmediato, cono reservas de cobro con posterioridad, pero que ya hayas pagado. La fecha tope es el día de lanzamiento, siempre y cuando no hayas iniciado la descarga del archivo principal del juego. Para cancelar ese pago, ve a la web **https://www.playstation.com/es-es/get-help/contact-form/?default=network-account** y selecciona la opción de la derecha "Tienda y descargas". Indica los datos requeridos y Sony se pondrá en contacto contigo para reembolsarte lo pagado a través del método de pago usado originalmente.

En 2 minutos...

LA RAZÓN PARA RESERVAR LA VERSIÓN DIGITAL DE UN JUEGO NADA TIENE QUE VER CON EVITAR QUE SE AGOTE como pasa con las versiones físicas. La principal ventaja reside en poder acceder a él lo antes posible, ya que normalmente se permite la descarga del juego dos días antes de la fecha de lanzamiento. No quiere decir que puedas jugar dos días antes, sino que podrás tenerlo listo para empezar a jugar al primer minuto. Además, muchas reservas obsequian al jugador con algunos extras en forma de ítems especiales de uso en el propio juego (armas, accesorios, etc.) o acceso anticipado a la beta pública.



3. PREPARATIVOS DE PAGO

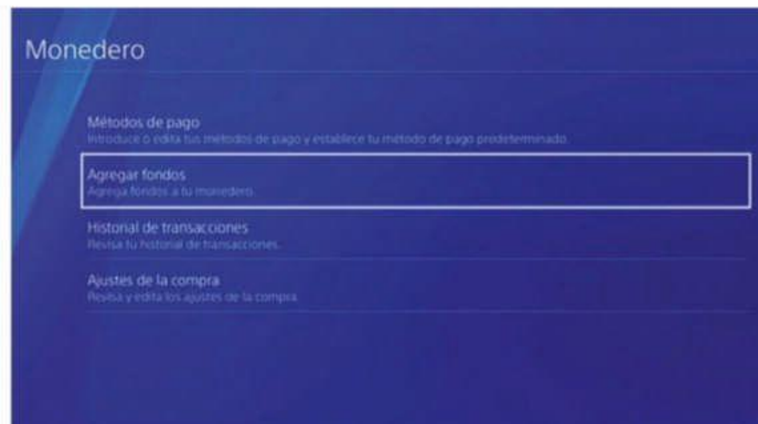


1 Pago con posterioridad. Hay reservas que no te exigirán el pago inmediato y no se ejecutará el cobro hasta unos pocos días antes del lanzamiento. La fecha exacta viene indicada con claridad en la pantalla de compra de la reserva en PlayStation Store.

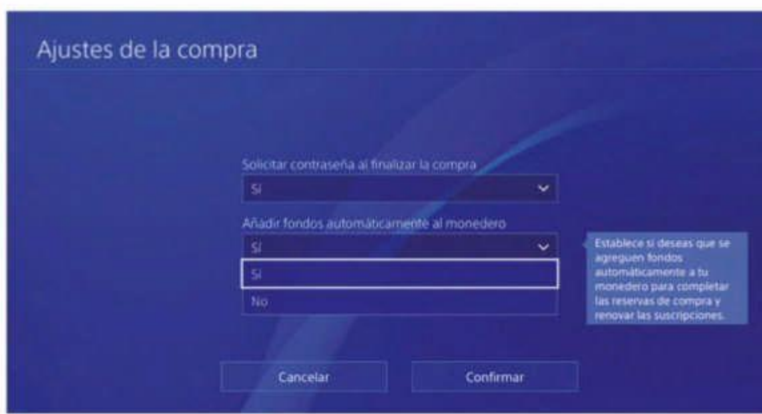
Ojo con....

EN CIERTAS OCASIONES LA RESERVA LLEVA ASOCIADA la posibilidad de acceso prioritario a ciertos contenidos o la beta privada que ofrecen algunos títulos. Cada estudio establece de una manera el sistema para dicho acceso temprano, por lo que tendrás que consultar los detalles en la web del juego.





2 Monedero. Llegado ese día has de tener dinero suficiente en el Monedero de PS Store para permitir el pago. Para hacerlo manualmente, ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas Información de cuenta/ Monedero/Agregar fondos". Selecciona el método de pago (tarjeta, Paypal...) y cárgalo con dinero suficiente como para atender el pago de la reserva.



3 Fondos automáticos. También puedes despreocuparte del punto anterior si configuras tu cuenta para que el Monedero se cargue de manera automática (si tienes un medio de pago ya vinculado a tu cuenta) cuando debas hacer un pago. Ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas /Información de cuenta/Monedero/Ajustes de compra/añadir fondos automáticamente al monedero". Selecciona "Sí" y ya está.

En 2 minutos...

ANTES DE ESTABLECER LA CARGA AUTOMÁTICA DEL MONEDERO, debes establecer un método de pago válido a tu cuenta PSN. Para ello ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas /Información de cuenta/Monedero/Métodos de pago". Introduce la contraseña de la tu cuenta PSN y selecciona "Añadir una tarjeta de crédito" o "Añadir una cuenta Paypal". Rellena los datos que te solicitan sobre el método seleccionado y pulsa en "Aceptar" para acabar la vinculación.

Métodos de pago
VISA Visa: que termina en
✓ Predeterminado
Añadir una cuenta de PayPal
Añadir una tarjeta de crédito

■ Puedes añadir hasta tres tarjetas de crédito distintas. para realizar tus compras en PS Store.

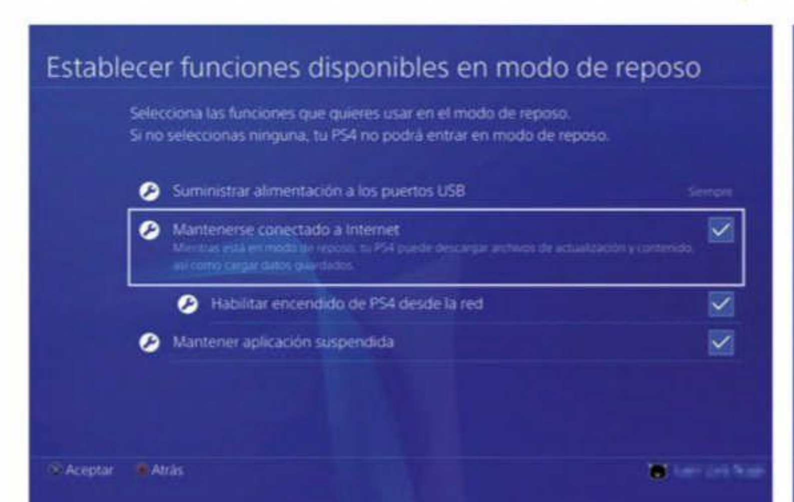
4. PREPARATIVOS PARA LA DESCARGA





1 Espacio en disco duro. Comprueba que tienes suficiente espacio en el disco duro para descargar el juego reservado tan pronto como esté disponible. Ve a "Ajustes/Almacenamiento" y podrás ver cuantos GB tienes libres en el disco duro de tu PS4.

2 Biblioteca. Quizás la descarga está disponible antes de lo que tenías previsto y no lo sabes. Para comprobarlo, ve a la Biblioteca, entra en la sección "Comprados" y mira a ver si aparece ya para descargar el juego que has reservado.





3 Descarga automática. Para que no te pase lo descrito en el punto anterior, prepara tu PS4 para que, si está en modo reposo, se descargue automáticamente el juego reservado (y otros contenidos). Ve a "Ajustes/Ajustes de ahorro e energía/Establecer funciones disponibles en modo de reposo" y marca "Mantenerse conectado a internet" y luego "Habilitar encendido de la PS4 desde la red". También tienes que ir a "Ajustes/Sistema/Descargas automáticas" y selecciona "Archivos de actualización de la aplicación".

Ojo con....

HABILITAR LA DESCARGA AUTOMÁTICA EN PS4 no sólo es útil el caso de haber reservado un juego. También es muy recomendable para poder tener descargadas e instaladas las actualizaciones del sistema y de tus juegos antes de encender la consola para ponerte a jugar (no dirás que no da rabia cuando toca esperara a descara un parche…). También si eres de los que compran remotamente juegos desde la web de Playstation o desde la App del móvil.





■ Si habilitas la descarga automática tu PS4 se encargará de bajarse los parches, actualizacione y reservas ella solita. Muy útil para no tener que esperar justo cuando quieres jugar.

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO. DATOS CEDIDOS POR GAME




Uncharted triunfa hasta sin Nate Drake.

1. Uncharted: El Legado Perdido (N)
2. Rainbow Six Siege (↑)
3. Grand Theft Auto V (↓)
4. Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (↓)
5. F1 2017 (N)
6. Minecraft (=)
7. UFC 2 (↑)
8. Ark Survival Evolved (↑)
9. Assassin's Creed Syndicate (↑)
10. Mafia III (↓)


F1 2017 se coloca bien en la parrilla.



ACCIÓN

AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular. NOTA **80**

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION — DISCO
» BLIZZARD » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Rol de acción de gran calidad que ha mejorado con el tiempo gracias a todos los añadidos y expansiones de esto años. NOTA **91**

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 59,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA **89**

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 44,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA **78**

FOR HONOR — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA **77**

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA **91**

GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado. NOTA **82**

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

KNACK II — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA **80**

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA **92**

SNIPER ELITE 4 — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único. NOTA **78**

SUNDERED
» TUNDER LOTUS » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Aventura de precioso diseño, que mezcla con acierto acción, plataformas y puzles, aunque nos obliga demasiado a repetir. NOTA **81**

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA **91**

THE SURGE — DISCO
» DECK 13 » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura, al estilo *Souls* pero futurista y con gratas novedades. La dirección artística y el diseño de niveles fallan. NOTA **79**

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA **86**

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA **71**

WARRIORS ALL-STARS — DISCO ¡Nuevo!
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los amantes del musou se lo pasarán en grande repartiendo mamporros a diestro y siniestro y reclutando personajes. NOTA **75**

LUCHA

GUILTY GEAR XRD REV2 — DISCO
» BADLAND » 49,99€ » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D grandioso en todos los sentidos. Si tienes el anterior, puedes actualizarlo por 17 €. NOTA **89**

INJUSTICE 2 — DISCO
» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online. NOTA **91**

MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC. NOTA **92**

STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA **90**

THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO
» SNK » 59,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor. NOTA **90**

TEKKEN 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro". NOTA **90**





Tres razones para tener...

PES 2018

Play ¡El juego del mes!





1. EXCLUSIVAS. El juego tiene los derechos de la Champions League y de la Europa League. Además, si eres del Barça, sólo aquí podrás disfrutar del Camp Nou o del himno oficial del club.

2. JUGABILIDAD. El control es una absoluta delicia, en la línea de los mejores *PES*, y se han mejorado detalles como la actuación de los porteros o el lanzamiento de córners y golpes francos

3. LEYENDAS. El juego cuenta con figuras históricas del fútbol mundial, como Diego Armando Maradona o Iván Zamorano y, en MyClub, se puede fichar a Usain Bolt, reconvertido a futbolista.

AVENTURAS

AGENTS OF MAYHEM — DISCO — ¡Nuevo!
» DEEP SILVER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego divertido y atractivo y con muchos personajes, pero se queda lejos de otros sandbox mucho más variados. NOTA **81**

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución industrial con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes. NOTA **87**

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA **95**

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras. NOTA **92**

DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos... NOTA **92**

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas. NOTA **91**

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA **94**

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga. NOTA **95**

INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar. NOTA **90**

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 34,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia. NOTA **97**

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte. NOTA **93**

NIOH — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa. NOTA **90**

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse. NOTA **82**

PREY — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades. NOTA **92**

RESIDENT EVIL 7 — DISCO
» CAPCOM » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
RE7 reformula el género que él acuñó rescatando muchos conceptos de antaño. El mejor juego de terror de PS4 y VR . NOTA **91**

RIME — DISCO
» TEQUILA WORKS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial. NOTA **90**

RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura. NOTA **92**

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**

THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo. NOTA **86**

UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza. NOTA **98**

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO — ¡Nuevo!
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender. NOTA **87**

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli. NOTA **87**

WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 44,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido NOTA **90**

YAKUZA 0 — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos. NOTA **92**

YAKUZA KIWAMI — DISCO — ¡Nuevo!
» SEGA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Su fórmula es peor que la de los *Yakuza* "posteriores", pero como remake de una obra maestra de PS2, es imprescindible. NOTA **89**





PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €

Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €

Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.



4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €

Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...



5 Silla Resto GX7 707 Trust Gaming
TRUST GAMING | 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).



7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €

Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.





Los cuatro mejores juegos...



1

Bloodborne

Algunas catedrales góticas imponen... pero ninguna tanto como la de *Bloodborne*. Su aspecto exterior ya nos pone los pelos de punta a medida que nos acercamos a sus puertas. Pero dentro nos espera la vicaria Amelia, uno de los enemigos más icónicos de este juego de From Software. Un combate inolvidable.

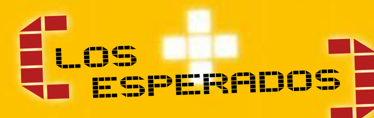


2

Diablo III

Entre los muchísimos escenarios para explorar repletos de monstruos y tesoros que ofrece *Diablo III* no podía faltar una catedral. El rey de los "action RPG" sigue siendo tan divertido como el primer día (salió en 2012) y buena prueba de ello es que *Eternal Collection*, su edición "completa" salió el mes pasado.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



Los + esperados

1 Kingdom Hearts III

»PS4 »SQUARE ENIX »ROL DE ACCIÓN »2018

Aunque no son pocos los juegazos que nos quedan de aquí a finales de año (como habéis podido leer en nuestro reportaje), *Kingdom Hearts III* sigue siendo lo que más ansiamos.



2 Project CARS 2

»PS4 »SLIGHTY MAD »VELOCIDAD »22 DE SEPTIEMBRE

Ya falta muy poco para que arranque el que promete ser el mejor simulador de velocidad. ¿Logrará superar a *Gran Turismo Sport*? La carrera entre ambos promete estar muy reñida.



3 Shenmue III

»PS4 »YS NET/DEEP SILVER »AVENTURA »2018

El segundo semestre de 2018 veremos por fin si Ryo Hazuki logra consumar su venganza contra el malvado Lan Di. Esperemos que mejoren la expresión facial de los protas.



AV. GRÁFICAS

LAST DAY OF JUNE ¡Nuevo!
»505 GAMES »19,99€ »1 JUGADOR »CASTELLANO »+7 AÑ...

Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador. NOTA **81**

LIFE IS STRANGE — DISCO
»SQUARE-ENIX »19,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
»BIGBEN »39,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA **83**

SYBERIA 3 — DISCO
»MERIDIEM »49,99€ »1 JUGADOR »CASTELLANO »+12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos. NOTA **77**

YESTERDAY ORIGINS — DISCO
»MERIDIEM »39,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA **88**

DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — DISC ¡Nuevo!
»SONY »39,99 € »20 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑ...

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea. NOTA **80**

FIFA 17 — DISCO
»EA SPORTS »59,95 € »22 JUG. »CASTELLANO »+3 AÑOS

Llega cargado de novedades, desde un nuevo motor gráfico a nuevos modos de juego. Un simulador galáctico. NOTA **91**

NBA 2K17 — DISCO
»2K SPORTS »44,95 € »10 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Es el mejor simulador deportivo de lejos, por calidad técnica, jugabilidad, opciones y novedades. No defrauda. NOTA **93**



PES 2018 — DISC ¡Nuevo!
»KONAMI »59,99 € »22 JUGADORES »CASTELLANO »+3 A...

Apenas tiene fichajes, pero sus partidos resultan divertidos y tiene algunas licencias con tirón (aunque le falten otras). NOTA **82**



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION — DISCO
»PSYONIX »29,95 € »8 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA **83**



STEEP — DISCO
»UBISOFT »69,99€ »4 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA **81**

ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
»FROM SOFTWARE »44,99 € »1-4 JUG. »CASTELLANO »+18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**

DARK SOULS III — DISCO
»BANDAI NAMCO »49,95 € »6 JUG. »CASTELLANO »+16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA **95**

FALLOUT 4 — DISCO
»BETHESDA »19,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses. NOTA **95**

FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE — DISCO
»SQUARE ENIX »44,99€ »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

FFXII era un juegazo y más gracias a las mejoras jugables de la versión "Internacional" incluidas en la remasterización en sí. NOTA **88**

FINAL FANTASY XV — DISCO
»SQUARE ENIX »69,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA **92**

MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
»EA GAMES »69,99 € »1-4 JUG. »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo". NOTA **84**

KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO
»SQUARE ENIX »49,99€ »1 JUG. »CASTELLANO »+12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional. NOTA **87**

PERSONA 5 — DISCO
»KOCH MEDIA »69,99€ »1 JUGADOR »INGLÉS »+16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte. NOTA **95**

PILLARS OF ETERNITY — DISC ¡Nuevo!
»OBSIDIAN »49,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑ...

Tiene un ritmo lento, un argumento enrevesado y un universo complejo, pero también es muy completo y profundo. NOTA **90**

TALES OF BERSERIA — DISCO
»BANDAI NAMCO »69,99€ »4 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico. NOTA **87**

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
»BANDAI NAMCO »44,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**

VALKYRIA REVOLUTION — DISCO
»SEGA »39,99 € »1 JUGADOR »INGLÉS »+16 AÑOS

La saga aparca la estrategia y apuesta por la acción directa. Funciona al principio, pero luego se vuelve muy repetitivo. NOTA **72**

... con catedrales en su desarrollo



3



4

Los Pilares de la Tierra

Acometer la construcción de una catedral nunca vista (la primera catedral gótica en Inglaterra) es la única vía para que el pueblo de Kingsbridge salga de la pobreza. Esto une a una serie de personajes y desata una historia de conspiraciones y romance que descubriremos en esta aventura basada en la novela homónima.

Resistance: Fall of Man

Y terminamos con una polémica. En el primer *Resistance* había un nivel en la catedral de Manchester que no le hizo ninguna gracia ni al arzobispo de esa ciudad ni al deán de esa catedral. ¡Con la iglesia habéis topado, amigos de Insomniac! Sony pidió disculpas a los ofendidos y éstos terminaron aceptándolas (más o menos).

PLATAFORMAS



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY DISCO
» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA 87



MALDITA CASTILLA EX DISCO
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA 86



SONIC MANIA ¡Nuevo!
» SEGA » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es Sonic en estado puro. Los elementos clásicos siguen funcionando y los nuevos no desentonan en absoluto. NOTA 90

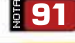


YOOKA-LAYLEE DISCO
» TEAM 17 » 34,99€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas de los de toda la vida. Con él, os sentiréis como si volvierais a los 90, con *Banjo-Kazooie, Spyro*... NOTA 87

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 1 DISCO
» EA GAMES » 44,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables. NOTA 91





CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE DISCO
» ACTIVISION » 29,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" cargado de contenido y muy emocionante, con una buena campaña y poca innovación multijugador. NOTA 85

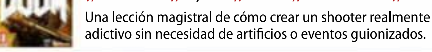




DESTINY: THE COMPLETE COLLECTION DISCO
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo". NOTA 92



DOOM DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados. NOTA 90



FARPOINT DISCO
» SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte... NOTA 80

OVERWATCH DISCO
» BLIZZARD » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña. NOTA 90





SUPERHOT VR DISCO
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura. NOTA 79



VELOCIDAD

DIRT 4 DISCO
» CODEMASTERS » 59,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un enorme juego de rally con una soberbia mezcla de los conceptos de *DiRT Rally* y *DiRT 3*. Colin McRae es inmortal. NOTA 92

DRIVECLUB VR DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje. NOTA 80

F1 2017 DISCO ¡Nuevo!
» CODEMASTERS » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una magnífica propuesta destinada a que los seguidores de la F1 disfruten al máximo delante de la consola. NOTA 82

MOTOGP 17 DISCO
» MILESTONE » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El juego oficial del campeonato, está ya un poco obsoleto. Es casi igual al del año pasado y precisa pasar por el taller. NOTA 70



PROJECT CARS: GOTY DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA 93



WIPEOUT OMEGA COLLECTION DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años. NOTA 90

VARIOS

LEGO WORLDS DISCO
» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA 84

STARDEW VALLEY DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo. NOTA 85

THE ESCAPISTS 2 DISCO ¡Nuevo!
» TEAM 17 » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los jugadores más pacientes (o cabezones) lo van a pasar en grande: escapar de la cárcel nunca fue más divertido. NOTA 80

THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA 90



XCOM 2 DISCO
» 2K GAMES » 29,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Gundam Versus** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ACCIÓN



Japonesadas aparte, llama mucho la atención que dos de los cinco juegos más vendidos en Japón sean de PS Vita.



2. **Final Fantasy XII: The Zodiac Age** (↑) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL
3. **Omega Labyrinth Z** (N) — PS VITA | D3 PUBLISHER | ROL
4. **Hakoniwa Company Works** (N) — PS4 | NIPPON ICHI | ESTRATEGIA
5. **Minecraft** (↑) — PS VITA | MOJANG | SANDBOX

EE.UU.

1. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** (N) — PS4 | ACTIVISION | PLATAFORMAS

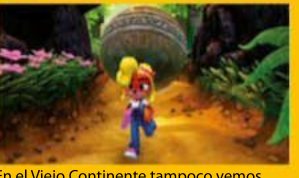


Éxitos bien consolidados en la lista de ventas estadounidense, comandados por un simpático marsupial anaranjado...

2. **Overwatch GOTY** (↑) — PS4 | BLIZZARD | SHOOTER
3. **Grand Theft Auto V** (↑) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Injustice 2** (↓) — PS4 | WARNER | LUCHA
5. **Final Fantasy XII: The Zodiac Age** (↑) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL

EUROPA

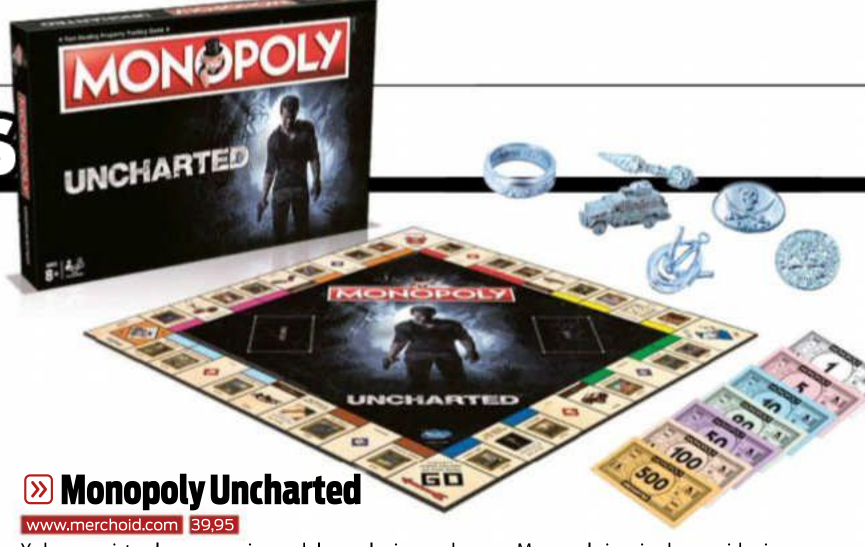
1. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** (N) — PS4 | ACTIVISION | PLATAFORMAS



En el Viejo Continente tampoco vemos demasiadas sorpresas, pero esto seguro que cambiará el mes que viene.

2. **Grand Theft Auto V** (↑) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Horizon: Zero Dawn** (↑) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Overwatch GOTY** (↑) — PS4 | BLIZZARD | SHOOTER
5. **Final Fantasy XII: The Zodiac Age** (↑) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL

MÁS QUE JUEGOS



» BSO Pillars of Eternity

www.amazon.com
8,99 euros

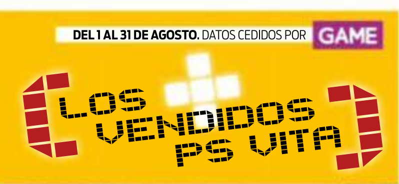
Ya salió hace bastante tiempo, pero como *Pillars of Eternity* ha llegado recientemente a PS4, creemos que es buena idea rescatar la banda sonora de este enorme RPG, con 26 épicos temas orquestales a cargo de Justin Bell.

» Monopoly Uncharted

www.merchoid.com 39,95

Ya hemos visto algunas versiones del popular juego de mesa Monopoly inspiradas en videojuegos como *Assassin's Creed, Fallout* o *Skyrim*. Pues ahora, aprovechando el lanzamiento de *El Legado Perdido*, nos llega la edición de *Uncharted* que hará las delicias de los seguidores de esta franquicia, con casillas con sus localizaciones más emblemáticas y multitud de detalles.

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO. DATOS CEDIDOS POR GAME





El Despertar de la Fuerza sigue líder. Pocos cambios en Vita

1. LEGO Star Wars: Ep.VII (=)
2. NFS: Most Wanted 2012 (=)
3. Tetris Ultimate (=)
4. Minecraft (=)
5. LEGO Marvel Vengadores (↑)
6. CoD: Black Ops Declassified (↑)
7. LEGO Ninjago: Nindroids (↓)
8. Farming Simulator 18 (↑)
9. LEGO El Hobbit (↓)
10. LEGO El Señor de los Anillos (↓)



Farming simulador 18 se mantiene en listas.

PS VITA

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91



BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA 82



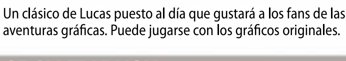
DAY OF THE TENTACLE
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella. NOTA 89



FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

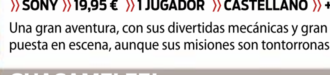
Un clásico de Lucas puesto al día que gustará a los fans de las aventuras gráficas. Puede jugarse con los gráficos originales. NOTA 78

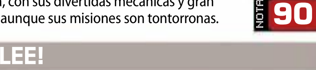


GRAVITY RUSH — DISCO

» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90



GUACAMELEE!

» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89



LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4. NOTA 80



METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92



MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82




RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA 77

SEVERED
» DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse. NOTA 85

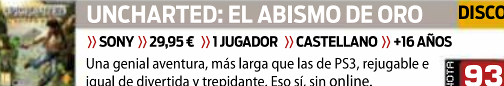
SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85



TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO

» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93



YOMAWARI: NIGHT ALONE — DISCO
» BANDAI NAMCO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un pequeño "survival horror" original y visualmente encantador que te sorprenderá si le das una oportunidad. NOTA 77

PLATAFORMAS

BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

TEARAWAY — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84



Camiseta retro Sonic

viajeroseneltiempo.es/
24,95 euros

Sonic ha intentado reverdecer viejos laureles muchas veces, pero hemos tenido que esperar hasta *Sonic Mania* para disfrutar de un juego a la altura de su leyenda. Tal hito se merece una camiseta para celebrarlo. Y como *Sonic Forces* sale el 7 de noviembre, pues no perderá vigencia a corto plazo.

Sword Art Online: Sword of Fellows

http://gdmgames.guerrademitos.com/ 30 euros

Diseñado por Seiji Kanai, se trata de un juego de cartas y dados ambientado en el universo de *Sword Art Online* que propone partidas de uno a cuatro jugadores de unos 30 minutos de duración.

ROL



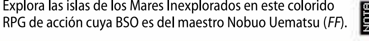
CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82



FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89



OCEANHORN
» COMFOX » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Explora las islas de los Mares Inexplorados en este colorido RPG de acción cuya BSO es del maestro Nobuo Uematsu (*FF*). NOTA 71



ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO
» ATLUS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien. NOTA 90



PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92





TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA 86



UNEPIC
» CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español. NOTA 80



YS ORIGIN — DISCO
» NIHON FALCOM » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Rol de acción en plan "vieja escuela" muy entretenido y que además es "cross buy" con PS4. Merece la pena. NOTA 78



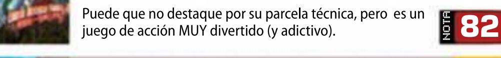
ACCIÓN



DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 14,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

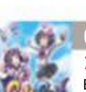


EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO
» BADLAND » 19,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo). NOTA 82





FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 24,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84



GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO
» BADLAND GAMES » 34,95€ » 1 JUGADOR » ACCIÓN » +16 AÑOS
Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este "picante" aunque repetitivo "shooter" sobre raíles. NOTA 69



HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



KILLZONE: MERCENARY — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

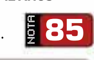


RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82



TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 19,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

LUCHA



DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75



MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90



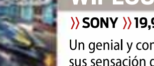
VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83



MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79



WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por su sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89



PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack
SONY 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY 59,99€



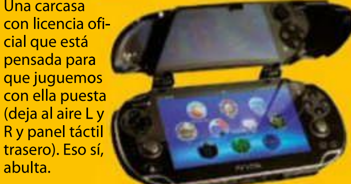
Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL 34,95€



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS 12,95€

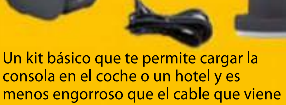


Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN 14,95€







Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial
HORI 14,95€



Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características similares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.



■ *Project CARS 2* derrapará en PS4 este mismo mes, con todas las virtudes de la entrega original y con un buen número de mejoras, tanto a nivel visual como jugable.

PS4 | SLIGHTLY MAD STUDIOS | VELOCIDAD | 22 DE SEPTIEMBRE

Project CARS 2

DIRECTOS A POR LA **POLE POSITION** EN PS4

Tras una primera entrega que, sin ser perfecta, ya nos dejó con la boca abierta, Slightly Mad Studios regresan a los circuitos de PS4 para ofrecernos un simulador de carreras aún más grande, ambicioso y pulido de lo que pudimos disfrutar con el original. Los números de esta entrega serán apabullantes. En la parrilla de salida tenemos 60 circuitos, la oferta más grande que se haya visto nunca en consola, con trazados como Monza, Cataluña, Indianapolis, Willow Springs, Fuji... Y la cifra es aún más sorprendente cuando descubrimos que habrá más de 120 variantes. En cuanto a los coches, dispondremos de un garaje de 180 vehículos totalmente licenciados de marcas como BMW, Mercedes, Audi, Porsche, Nissan, Ford, Lamborghini y, por primera vez, Ferrari.

El modo carrera ha sido rediseñado ofreciéndonos una interfaz mucho más clara y una progresión más fácil de seguir. A nuestra disposición tendremos 5 disciplinas distintas: Open Wheels (como karts y coches de indy y fórmula), Gran Turismos, Concept Cars (prototipos), Rallycross y coches Touring (versiones modificadas de modelos "normales"). Las diferencias en el control entre todos ellos serán bestiales y las físicas, en general, se mejorarán notablemente, con nuevos modos de dificultad, la posibilidad de utilizar las asistencias reales disponibles en cada vehículo (si usamos un coche antiguo no tendrá frenos ABS por mucho que queramos) y todo tipo de detalles. La climatología dinámica tendrá todo tipo de mejoras, con paso de las cuatro estaciones y circuitos en los que podemos encontrar zonas muy mojadas y secciones secas, como sucede en la realidad con los trazados más largos. Esta secuela será, sin duda, uno de los juegos más ambiciosos del género.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

Esta secuela se puede convertir en el simulador de carreras más completo y ambicioso de todo el catálogo de PS4. Si el control termina de pulirse, y eso que ya es casi perfecto, estaríamos hablando del rey del género en nuestra consola, con permiso de sus rivales.

Esta secuela incluye tantas novedades y mejoras que promete convertirse en uno de los grandes del género.

» LAS PISTAS MÁS LEGENDARIAS DE EUROPA, AL DETALLE

Esta entrega incluye el catálogo de circuitos más amplio que se haya visto nunca en consolas. Aunque entre los 60 circuitos disponibles nos encontramos con trazados de Norteamérica, Asia y Oceanía, Europa se lleva la palma. Slightly Mad Studios ha recreado hasta el más mínimo detalle circuitos como Monza, Brno, Brands Hatch, Cataluña, Donington Park, Imola, Le Mans, Nürburgring, Silverstone, Hockenheimring,...



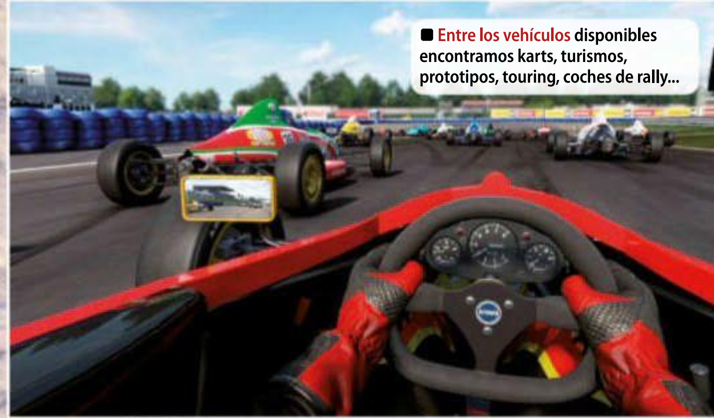








■ El apartado gráfico, que ya era bestial en el original, tendrá todo tipo de mejoras en esta secuela.



■ Entre los vehículos disponibles encontramos karts, turismos, prototipos, touring, coches de rally...



■ La climatología dinámica estará más cuidada que nunca, con paso de estaciones, tormentas nieve...







» SE PARECE A...

La batalla entre la obra de Polyphony Digital y *Project CARS 2* durante los últimos meses del año promete ser cruenta, aunque tampoco le faltan competidores más "viejunos".



GT SPORT

Uno de los buques insignia de la historia de PlayStation acelera en PS4 con una entrega centrada en los eSports y muy ambiciosa.



DRIVECLUB

Aunque se estrenó con una buena ración de "bugs" y problemas técnicos, este simulador ha mejorado mucho con el paso del tiempo.



El Camino es el modo historia de *FIFA 18*. Se trata de un modo muy cinematográfico en el que acompañaremos a un futbolista a lo largo de varios años de carrera deportiva.

PS4 | ELECTRONIC ARTS | DEPORTES | 29 DE SEPTIEMBRE

FIFA 18

LLEGA EL MOMENTO DE **BRILLAR** EN EL TERRENO DE JUEGO

Termina la época de fichajes y es el momento de que el balón comience a rodar. *FIFA 18* está listo para la nueva temporada y este año la plantilla tiene muy buena pinta, tanto que aspira a ganar todas las competiciones a las que se presente. ¿Sus armas? Un motor gráfico más pulido, la segunda temporada de su modo historia y toda la esencia del "deporte rey".

Tras tantos años a un gran nivel y casi sin competencia, podría parecer normal que Electronic Arts se relajara de cara a una nueva entrega de *FIFA*. Sin embargo, han cogido la base del juego anterior (el que cambió el motor Ignite por Frostbite, el mismo de *Battlefield 1*) y ha evolucionado ciertos aspectos. Cuando se cambia de motor gráfico es normal que haya físicas que no vayan del todo bien y, pese a que *FIFA 17* era bastante competente, había algunos elementos extraños. Ahora, en *FIFA 18* las colisiones entre jugadores, así como la física del balón, han mejorado para ofrecer una respuesta y una experiencia más satisfactoria y cercana a la realidad. Pero no es lo único que se ha retocado. El ritmo de los partidos se ha ralentizado para favorecer el juego en equipo, los toques entre compañeros en el centro del campo y, en definitiva, un tiki-taka que no siempre era efectivo en entregas anteriores. Eso sí, seguiremos pudiendo realizar contragolpes a la velocidad del rayo o coger jugadores tan rápidos como Ronaldo y recorrer la banda sin que los defensas puedan oponer demasiada resistencia. En este aspecto, *FIFA 18* se muestra más variado que nunca, ya que cada equipo tendrá una manera de jugar. Sí, se adaptará a cada jugador y podremos hacer un catenaccio incluso con el Barcelona, pero el propio juego nos animará a controlar a nuestro equipo de una forma muy cercana a la realidad. Si tenemos velocistas, podremos aprovecharlos, pero también seremos incisivos con un centro del campo que filtre balones en condiciones. A nivel jugable, *FIFA 18* promete darnos muchas alegrías tanto en solitario como en sus modos multijugador online y offline.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Electronic Arts sigue evolucionando el motor Frostbite, sobre el que se construye toda la experiencia de *FIFA 18* para PS4, y elementos del juego tan importantes como las físicas del balón y las colisiones entre jugadores están a un gran nivel.





■ La iluminación y el ambiente en los estadios es uno de los elementos que más ha mejorado.

■ El modo FUT volverá a robarnos decenas de horas gracias a su sistema de fichajes y partidos.

■ La inteligencia de los jugadores controlados por la máquina será mejor que en anteriores juegos.

Cristiano Ronaldo es el gran protagonista. Sus movimientos estarán fielmente recreados en el terreno de juego.





NBA 2K18
Una gran saga de baloncesto y el modo El Camino de *FIFA* nos recuerda al modo historia del juego creado por Visual Concepts.



PES 2018
El juego de fútbol de Konami ha mejorado muchísimo y, este año, será un digno rival que luchará por llevarse el balón de oro.

PS4 | CAPCOM | LUCHA | 19 DE SEPTIEMBRE

Marvel vs Capcom Infinite

UNA MEZCLA **EXPLOSIVA**

El género de la lucha está de enhorabuena. Muchos son los grandes exponentes que hemos recibido últimamente y *Marvel vs Capcom Infinite* (la cuarta entrega de la saga) quiere dar guerra gracias a licencias muy conocidas y a un sistema de combate técnico y vistoso.

Mezclas más raras se han visto que la de Ryu y Hulk dándose guantazos. El juego mezclará personajes de diferentes sagas de Capcom (como *Street Fighter*, *Devil May Cry*, *Dead Rising* o *Mega Man*) con algunos de los héroes más queridos de Marvel (como Iron Man o Spider-Man). El estilo de lucha se parece a lo que podemos experimentar en *Street Fighter V* (los personajes de esta saga, de hecho, tienen los mismos movimientos) y, aunque puede resultar muy accesible, podremos profundizar lo que queramos para sacarle el jugo. Además, habrá un toque de estrategia, ya que podremos elegir dos personajes para cada combate. Esto premiará a los jugadores que escojan personajes que se complementen bien a la hora de pelear. Tiene buena pinta, pero es imposible no echar de menos a los X-Men en la plantilla.

» SE PARECE A...: **STREET FIGHTER V**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ Habrá modo historia que girará entorno a las Gemas del Infinito y explicará por qué los mundos de Capcom y Marvel se cruzan.



■ Los combates serán técnicos, pero esto no significa que no puedan ser espectaculares, sobre todo con los movimientos finales de los personajes.

La trayectoria de Mark Cerny

Desde sus inicios con Atari hasta su trabajo diseñando PS4, el californiano Mark Cerny ha jugado un papel fundamental en la industria de los videojuegos.

Uno no se convierte en figura clave de los videojuegos de la noche a la mañana, y Mark Cerny puede dar fe de ello. Son necesarios muchos años de dedicación, esfuerzo y, por qué no, algún fracaso, para formar el carácter. La prolífica carrera de Cerny (California, 1964) comenzó a edad temprana, dejando claro que los videojuegos eran su auténtica vocación: con apenas 17 años Mark ficha por Atari. En 1982 las compañías no disponían del mismo personal que ahora, sino que estaban formadas por pequeños equipos en los que todos hacían de todo. Cerny aprendió mucho y muy deprisa: diseño, programación, animación, dirección... Supo sacar provecho de su formación y, tras colaborar en diversos proyectos, crea *Marble Madness* una recreativa que habría de convertirse en juego de culto. Fue el primer hito en una carrera de éxitos para Cerny.

Atari fue el primer paso en la trayectoria de Mark. En 1985 se muda a Japón para trabajar con otro "gigante" de los videojuegos, Sega. Durante esos años sirve como nexo de la compañía entre Japón y Estados Unidos. Al mismo tiempo, trabaja o colabora en el desarrollo de múltiples juegos de Master System o Megadrive, entre ellos en la producción de *Sonic The Hedgehog 2*. Pero Mark, que siempre ha sido un espíritu inquieto, pondría fin a esta etapa, con los ojos puestos en el mañana. Y a mediados de los años 90, las consolas con gráficos tridimensionales eran el futuro. Cerny decidió apostar por 3DO, sabedor de que su hardware estaba muy por de-



El primer occidental con DevKit de PSone

En 1994 Cerny (por entonces en Crystal Dynamics) vio el potencial de PlayStation, y decidió pedir un kit de desarrollo. En aquel momento Sony aún no proporcionaba kits a compañías occidentales. Mark se plantó en las oficinas de SCEJ y, en un perfecto japonés, les "sedujo" para conseguir su DevKit.

Los otros juegos de Cerny

Antes de trabajar en algunos de los mayores éxitos de PlayStation, Mark Cerny había consolidado una carrera que se remonta a los inicios de los videojuegos. Desde que se uniera a Atari en 1982 con apenas 17 años, este diseñador ha estado detrás de títulos para arcades, consolas de 8 y 16 bits e incluso participando en la malograda 3DO de 3DO Company. Repasamos lo más destacado de Cerny en sus dos primeras décadas en los videojuegos.



Major Havoc
(1983) Cerny se estrenó en los videojuegos uniéndose al desarrollo de este arcade de Atari.



Shooting Gallery
(1987) Mark fue el creador de este título para Master System, que usaba la pistola Sega Light Phaser.

Missile Defense 3D
(1989) Usando gafas 3D y la pistola de Sega, debíamos destruir misiles nucleares. Para Master System.

Shanghai
(1988) Basado en el juego de mesa chino del mahjong, con versión para Master System a cargo de Cerny.



En su carrera junto a Sony Cerny ha tocado todos los palos, con juegos como *Spyro* (PSone), *Resistance* (PS3) o *Knack* (PS4), auténticas joyas de dichas consolas.

El genio detrás de Marble Madness

En 1984, y con apenas 20 años de edad, Mark Cerny crea *Marble Madness*. Inspirándose en la obra del artista alemán M.C. Escher, Cerny ideó un juego que consistía en mover una bola por medio de un pad esférico. Además de la recreativa original, este clásico ha aparecido en 13 consolas distintas.

lante de las consolas de 16 bits. Pero poco después llegaron Saturn y PlayStation, que dejaron obsoleta a la plataforma de 3DO Company. Tras producir dos juegos para 3DO, Cerny tuvo claro su próximo paso.

Si no puedes con tu enemigo, únete a él. Cerny anticipó no sólo el triunfo incontestable de PlayStation, sino también que a partir de entonces Sony iba a ser la "reina" de las consolas de sobremesa. Como presidente de Universal Interactive Studios (y poco después, al frente de su propia consultoría), Mark decide producir juegos en exclusiva para Sony. Para ello, Mark decide apostar por una serie de compañías, cuyos juegos habrían de convertirse en título de culto. Junto a Naughty Dog crea *Crash Bandicoot* (1996), en el que Cerny fue mucho más que un productor ejecutivo: suyo fue por ejemplo el lenguaje vectorial usado para animar a Crash. *Crash Bandicoot* fue un éxito incontestable, con más de 7 millones de copias vendidas. Una cifra que superaría los 50 millones, sumando las 17 secuelas del primer juego. Cerny demostró que un rayo puede caer dos veces en un mismo lugar, y repitió su esquema de producir un plataformas para PSone, apostando por una propuesta novedosa. Fue el caso de *Spyro The Dragon* (1998), de Insomniac Games. Cerny ya había trabajado con Insomniac en *Disruptor* (1996), un innovador shooter que no obtuvo respaldo en ventas. Mark propuso al estudio hacer un juego que fuese más accesible a todos los públicos, y entre todos dieron forma a la primera aventura del dragoncito morado. *Spyro* vendió casi 5 millones de copias y dio lugar a otra saga multimillonaria.

A lo largo de su carrera, Mark Cerny ha sido parte esencial de las cuatro generaciones de consolas de Sony.

El "idilio" entre Cerny y Naughty Dog se prolongaría hasta la actualidad, dando lugar a más sagas superventas en las consolas de Sony, como son *Jak & Daxter* (PS2, más de 15 millones de copias) y *Uncharted* (PS3 y PS4, casi 29 millones de copias). En todos y cada uno de estos juegos Mark hizo su aportación, ya fuese asesorando, dirigiendo o diseñando. Igual de beneficiosa ha sido la colaboración entre Cerny e Insomniac Games: tras el éxito de los juegos de *Spyro* llegarían las exitosas sagas *Ratchet & Clank* (PS2) y *Resistance* (PS3). El "Toque Cerny" era garantía de calidad y buenos resultados, lo que permitió al californiano trabajar en otros títulos de renombre para Sony: *God of War III* (PS3, 2010), *Killzone 3* (PS3, 2011) o incluso el eternamente retrasado *The Last Guardian* (PS4, 2016)

La carrera de éxitos de Cerny ha sido su mejor aval, convirtiéndole en un valor seguro para Sony. La compañía ha depositado toda su confianza en Mark, hasta el punto de convertirle en arquitecto principal de sus últimas consolas: PS Vita y PS4, incluyendo la dirección de un juego para esta última (*Knack*, 2013). Mark se entrevistó con los principales desarrolladores para tomar nota de sus sugerencias ... Y también de sus quejas, debido a la compleja arquitectura de PS3. Cerny procesó toda esa información para diseñar PS4, creando una consola que, según sus propias palabras, "permitiera a los creadores centrarse en su visión para un juego, en lugar de perder tiempo con "la letra pequeña" del hardware". PS4 ha sido otro de los hitos de Mark, un "hombre del Renacimiento" que todavía ha de darnos grandes juegos y momentos.

Lo próximo, junto a Kojima

La expectación es máxima con *Death Stranding*, el próximo título de Hideo Kojima. También lo es la implicación de Mark Cerny en el proyecto; por ejemplo, colaborando mano a mano con Kojima para encontrar el motor gráfico perfecto para el juego: el *engine* Decima, de Guerrilla Games.



California Games
(1989) Excelente versión para Master System de este recopilatorio de deportes veraniegos.



Dick Tracy
(1990) Coincidiendo con la película del mismo nombre, Cerny trajo a Megadrive a este héroe del cómic.



Kid Chameleon
(1992) Título de culto de Megadrive, en el que usamos máscaras que nos otorgan diversas habilidades.



Sonic 2
(1992) La secuela del erizo azul contó con Cerny como productor por parte del equipo americano.



Crash N Burn
(1993) Espectacular (para la época) juego de carreras que acompañó al lanzamiento de 3DO.



Total Eclipse
(1994) Segunda apuesta de Cerny por 3DO, esta vez con un llamativo juego de acción espacial.

Mark Cerny y Sony

La mayor parte de la carrera de Mark Cerny ha estado ligada a Sony, habiendo trabajado en una serie de juegos esenciales de la historia PlayStation.



12-1996 • PLAYSTATION

Disruptor

Cerny fue el productor del primer juego de Insomniac, un *shooter* subjetivo en el que además de armas contábamos con poderes psíquicos. Muy original y adelantado a su época.

11-1996 • PLAYSTATION

Crash Bandicoot

Este plataformas tridimensional fue todo un "bombazo" en PlayStation, dando inicio a una saga. Cerny fue productor ejecutivo de este juego, recientemente "remakeado" para PS4 con sus secuelas.



12-1997• PLAYSTATION

Crash Bandicoot 2

Naughty Dog tuvo que preparar esta secuela en apenas un año. Pese a las prisas, logró ser más espectacular y completa que el primer juego. Cerny ejerció labores de producción y diseño.

10-1998 • PLAYSTATION

Spyro The Dragon

Los chicos de Insomniac Games se pasaron a las plataformas con este título, diseñado y producido por Cerny. *Spyro* vendió cinco millones de copias, y hoy día sigue siendo uno de los más descargados en PS Store.



12-1998 • PLAYSTATION

Crash Bandicoot 3: Warped

Esta tercera parte fue uno de los 10 juegos más vendidos de la consola (7,2 millones de copias) y el primer juego occidental de PSone que superó el millón de ventas en Japón.



11-1999 • PLAYSTATION

Spyro 2: Gateway to Glimmer

Con Mark Cerny como productor ejecutivo, la segunda parte aportó más variedad y diversión. El juego se puede disfrutar a través de PS Store.



11-2000 • PLAYSTATION

Crash Bash

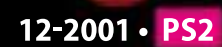
Con Naughty Dog fuera de la saga, Eurocom se encargó de este título, bajo la supervisión de Cerny. Crash y sus amigos dejaron las plataformas para protagonizar este entretenido party game.



11-2000 • PLAYSTATION

Spyro: Year of the Dragon

El cierre de la trilogía fue un juego muy "completito" y divertido, si bien no vendió tanto como sus predecesores. Se puede adquirir en PS Store.



12-2001 • PS2

Jak and Daxter

Tras la trilogía de *Crash*, Naughty Dog creó el primer gran plataformas de PS2. Con Mark Cerny al frente de la programación, *Jak and Daxter* fue otro exitazo. Disponible en PS3, Vita y pronto en PS4.



11-2002 • PS2

Ratchet & Clank

Insomniac volvió a crear una saga fundamental para Sony, gracias a las aventuras espaciales de estos dos granujas. Un juegazo que, en 2016, contó con su propia "peli" y remake para PS4.



10 -2003 • PS2

Jak II: El Renegado

Cerny logró crear una secuela mucho más ambiciosa que su predecesor. Con toques de sandbox y un tono más adulto, *Jak II* trajo a la saga más variedad y espectáculo. Se puede jugar tanto en PS3 como en PS Vita.

10 -2003 • PS2

Ratchet & Clank 2

Esta secuela quiso subir el listón del primer juego, añadiendo gráficos más elaborados, nuevos minijuegos y mejoras en armas. Podéis jugarlo tanto en PS3 como en el recopilatorio de PS Vita.




11-2004 • PS2

Ratchet & Clank 3

A veces "más es mejor", y es justo lo que ofreció esta entrega: más espectáculo, variedad y diversión a gran escala. Un gran cierre para la trilogía, con Cerny ejerciendo de consultor.

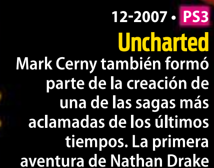



11-2006 • PS3

Resistance: Fall of Man

Cerny quiso colaborar como consultor de diseño en este *shooter* subjetivo. La batalla contra las Quimeras se extendería en varios juegos y consolas.





12-2007 • PS3

Uncharted

Mark Cerny también formó parte de la creación de una de las sagas más aclamadas de los últimos tiempos. La primera aventura de Nathan Drake está disponible en un recopilatorio para PS4.



11-2007 • PS3

Ratchet & Clank: Armados Hasta los Dientes

Future fue la siguiente trilogía de *Ratchet & Clank*, iniciada con este título para PS3. Otro imprescindible.

11-2008 • PS3

Resistance 2

Cerny tomó las riendas del diseño en esta secuela, y el resultado fue evidente: *Resistance 2* dio un salto gráfico respecto al juego previo, tanto en escenarios y modelos como en los increíbles jefes finales.

03-2010 • PS3

God of War III

Kratos busca vengarse de Zeus en la entrega más espectacular y brutal de toda la saga. Cerny trabajó como consultor de diseño en el juego, el cual fue remasterizado para PS4 hace dos años.

02-2011 • PS3

Killzone 3

El épico cierre de esta trilogía de *shooters* para PS3 contó con Mark Cerny asesorando en los diseños. Un juego increíble y muy reivindicable, tanto en lo jugable como por su guión y, sin duda, su despliegue visual.



11-2013 • PS4

Knack

Mark Cerny pudo darse el capricho de volver a dirigir un juego con *Knack*. Título de lanzamiento para PS4, este juego pretendía ser un nuevo *Crash Bandicoot*, pero no consiguió la acogida que deseaban.



12-2016 • PS4

The Last Guardian

La llegada de Mark Cerny como productor ejecutivo permitió que, tras incontables retrasos, el juego de Fumito Ueda viera la luz. No fue el éxito que se esperaba, pero está llamado a ser un clásico.



09-2017 • PS4

Knack 2

Para *Knack 2* Cerny repite como director, pero esta vez junto a Takamitsu Iijima. Esta secuela quiere subsanar los errores del primer juego, ofreciendo mucha más variedad y un sistema de habilidades.





Género: **ACCIÓN, PLATAFORMAS**
Desarrollador: **INSOMNIAC GAMES**
Editor: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**
Disponible en: PlayStation Store
Precio PS3/PSP: **4,99 €**
Trilogía (PS Vita): **9,99 €**


JUGADORES **1**

INSTALACIÓN **330 MB**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **CASTELLANO**







» SPYRO: EL DRAGÓN: PEQUEÑO PERO MATÓN

Para liberar a su familia del hechizo de Gnarly Gnorc, el joven Spyro debe recorrer las Cinco Tierras (cada una de ellas con varias secciones) y cumplir una serie de objetivos, haciendo buen uso de sus habilidades "dragoniles".


1 **PODERES.** A la hora de explorar los mundos y cumplir sus objetivos, Spyro puede saltar, planear, embestir o usar su aliento de fuego.


2 **OBJETIVOS.** Cada mundo tiene una serie de objetivos que cumplir, como conseguir tesoros, huevos o liberar a los dragones petrificados.


3 **GNARLY GNORC.** El objetivo final es entrar en el mundo de Gnarly para derrotar a este "gnomo-orco" y liberar a nuestros amigos.

LA PRIMERA AVENTURA DEL **DRAGÓN** MÁS **MOLÓN**

Spyro The Dragon

El primer plataformas completamente tridimensional de PSone sigue siendo uno de los mejores representantes del género.

No hay nada peor que la envidia, y Gnarly Gnorc (el "malo" de este juego) siente mucha envidia de los dragones. Tanta, que es capaz de usar la magia para convertirlos en estatuas y robarles sus tesoros. Pero el hechizo de Gnarly ha pasado por alto a un dragón: Spyro, un pequeño héroe dispuesto a viajar por las Cinco Tierras para salvar a sus amigos... Y ya que está, darle una buena tunda a Gnorc.

El estreno de *Spyro* fue todo un acontecimiento en PlayStation. No solo se trataba de uno de los primeros juegos de plataformas en 3D, sino que, al contrario que *Crash Bandicoot*, las tres dimensiones eran totales: podíamos movernos con total libertad, sin estar limitados por un camino prefijado. Todo un alarde tecnológico para la época, con el que Insomniac Games hicieron de la necesidad virtud, superando las (aparentes) limitaciones del hardware de PSone. También les vino de perlas contar con una banda sonora de Stewart Copeland, de los míticos The Police. Pero consideraciones técnicas aparte y centrándonos en la diversión, *Spyro The Dragon* era (y es) un juegazo incontestable. Gracias a un control perfecto y a un diseño de niveles muy brillante, la exploración era una gozada. El jugador se sentía incentivado a recorrer cada rincón para obtener todos los secretos y tesoros. No solo eso: más allá de su aspecto infantil, *Spyro: The Dragon* tenía un ácido sentido del humor; además de un nivel de dificultad que, sin ser desesperante, suponía un verdadero reto para los jugadores más completistas. Una serie de valores que, casi 20 años después, se mantienen intactos en esta joya.


¡Que no os engañe su tamaño! Con sus cuernos y su aliento de fuego, este dragoncito es imparable.

STAFF

REDACCIÓN
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Redacción: Borja Abadíe.
Rafael Aznar, Alberto Lloret, Juan Lara, Bruno Sol, David Alonso, Javier Parrado, José Luis Ortega, Alejandro Alcolea, Miguel Ángel Sánchez, Sara Fargas, Javier Gómez Ferrero.

Maquetación: **Lidia Muñoz**

CONTACTO REDACCIÓN **playmania@axelspringer.es**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **16** DE OCTUBRE

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» ANÁLISIS

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA

El mes que viene recorreremos la Tierra Media en compañía de Talion y Celebrimbor para ofreceros un completo análisis de *Sombras de Guerra*. Pero no será el único. Apuntad *FIFA 18, Marvel vs Capcom: Infinite, South Park: Retaguardia en Peligro...*



¡ACELERANDO!

GRAN TURISMO SPORT

La veterana saga *Gran Turismo* se reinventa con un simulador tan espectacular y realista como siempre, pero orientado a los eSports. ¡El mes que viene nos vamos de carreras!



» REPORTAJE

CYBERPUNK EN PLAYSTATION

El "cyberpunk" está de moda con el próximo estreno de "Blade Runner 2049". Por eso vamos a repasar los mejores juegos con esta ambientación en la historia de PlayStation.

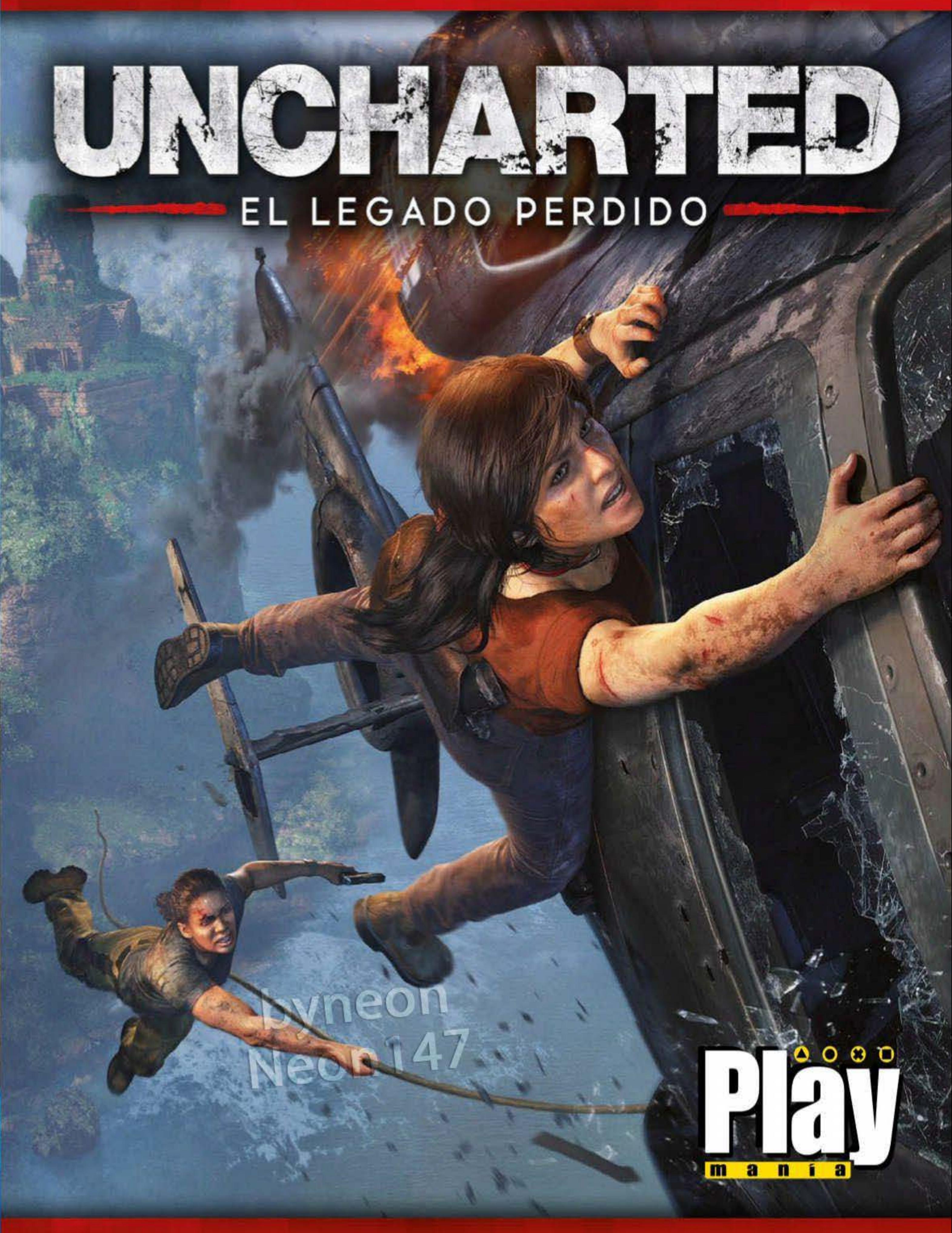


» MINIGUÍA

DESTINY 2

No hemos tenido el juego a tiempo para hacer un análisis en condiciones, pero ya le estamos dando pero bien para ofreceros una completa guía que podréis guardar en la vacía caja del juego.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Todos los coleccionables • Paso a paso • Puzles • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
- **Izquierda / Derecha:** Seleccionar arma
- **Abajo:** Buscar vehículo
- **Stick izquierdo:** Mover al personaje
- **Stick derecho:** Mover la cámara
- **L1:** Usar la cuerda
- **L2:** Apuntar / Frenar
- **L3:** Marcar enemigo
- **R1:** Granada
- **R2:** Disparar / Acelerar
- **R3:** Zoom (con mira)
- **■**: Atacar Cuerpo a cuerpo
- **▲**: Recargar / bloquear ataque
- **●**: Rodar / Esquivar / Cubrirse
- **✖**: Saltar / Trepar / Cambio de hombro
- **Options:** Menú de pausa
- **Select:** Teléfono / mapa

CONSEJOS

CÓMO CONSEGUIR EL PLATINO

El **trofeo Platino** de esta entrega de la saga ***Uncharted*** sigue el mismo patrón que las anteriores. Para conseguirlo habrá que completar el juego en la **dificultad más alta,** conseguir todos los **coleccionables** y realizar ciertas acciones secundarias para conseguir el resto de trofeos. 1

Esta vez no hay ningún trofeo que nos obligue a completar el juego en un tiempo determinado por lo que si jugamos la primera partida en la **dificultad Aplastante** y vamos recogiendo todos los **coleccionables** ya sólo faltará cargar los capítulos en los que hay trofeos secundarios para desbloquearlos en cualquier otra dificultad.

Todos los trofeos son acumulativos entre partidas e incluso puedes resetear el último punto de control para repetir una zona o acción las veces que quieras.

COLECCIONABLES

El juego oculta 145 coleccionables, repartidos entre **Tesoros, Fotos, Conversaciones opcionales, Cajas fuertes y Suvenires de Hoyasala.** Cada capítulo cuenta con su propio marcador de coleccionables para ver los que tienes y los que faltan.

Si se te escapa alguno la primera vez que completes el capítulo, puedes repetirlo en cualquier dificultad e ir directamente a por el coleccionable. Nada más recogerlo quedará registrado, sin necesidad de completar el capítulo.

1

GUÍA PASO A PASO

PRÓLOGO

Tras la intro controlarás a Chloe. Sigue a la joven vendedora y, tras bajar por unas escaleras, ve hacia el puesto que tienes justo enfrente para hacer la **Foto 1** ❶. Luego, camina entre las personas de tu izquierda y en la siguiente conversación con la joven recoge el **Tesoro 1** ❷.





Después, sigue recto para ir hacia el templo si quieres tener una conversación secundaria. Al bajar las siguientes escaleras, examina el bolso del puesto a tu izquierda si quieres tener otra escena más. Sigue el camino por el bazar hasta la zona del puente. Ahora, sube a la parte trasera del camión antes de que pase el punto de control.

CAPÍTULO 1

LA INSURGENCIA

Al empezar tendrás varias posibles rutas, pero todas ellas te llevarán hasta un punto de control en el que te cachearán.

Sigue por el siguiente tramo de calles hasta una zona en la que tendrás que ocultarte tras una cobertura y esperar a que se acerque un guardia para noquearle de forma sigilosa. Ve a la izquierda para noquear al otro guardia y en la siguiente calle encontrarás la puerta roja que buscas. Para forzar la cerradura, mueve el joystick izquierdo hasta sentir una vibración en el mando y mantén esa posición unos segundos.

Dentro del edificio verás dos posibles rutas. Cualquiera de ellas te llevará una planta más arriba, que está patrullada por tres guardias, así que ten cuidado al subir. Tras noquear a los tres, podrás avanzar por la ventana de un cuarto o por la puerta que verás al subir unas escaleras para llegar al tejado.

Encontrarás ropa tendida en unas cuerdas, cerca verás el **Tesoro 1** ❶ sobre un bidón. Avanza hasta el fondo para ver una escena y sube por la escalera de mano a tu izquierda.

Al caer en el siguiente tejado verás una escena en la que hará aparición tu compañera **Nadine Ross** y deberás derrotar a varios soldados.



CAPÍTULO 2

INFILTRACIÓN

Al comenzar te encontrarás en el punto para hacer la **Foto 1** ❶. Acércate a la estructura del fondo y examina la escalera de mano para hacerla bajar. Sube y deslízate por los tejados hasta otro edificio.

Debes avanzar por las cornisas y carteles que verás en varias fachadas hasta un tejado en el que hay una sección con hierba. Aquí verás el **Tesoro 1** ❷ tras un bidón. Cuélgate del cable para llegar a otro tejado, noquea al guardia y entra en el cobertizo para encontrar el **Tesoro 2** ❸ encima de una mesa.

Saca el carro del cobertizo y acércalo a él para llegar hasta el siguiente tejado. Ve a la derecha para ver una escena secundaria. Vuelve atrás y salta hacia los carteles para avanzar por la fachada hasta el tejado superior.

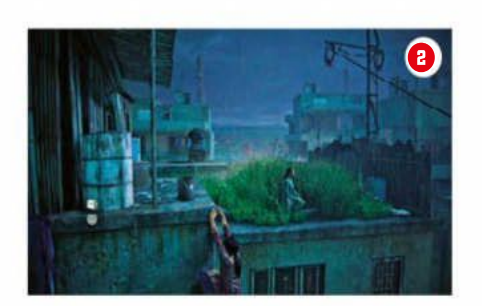
Tendrás que mover otro carro y al hacerlo quedará al descubierto el **Tesoro 3** ❹, si es el quinto tesoro que recoges conseguirás el **Trofeo Cazatesoros por afición**. Termina de mover el carro hasta el fondo para hacerlo caer a la zona anterior y salta al interior del edificio.

Avanza recto y balancéate en las barras para llegar al interior del siguiente edificio. Al entrar ve hacia el pasillo del fondo a la izquierda para encontrar el **Tesoro 4** ❺. Desde aquí sigue el único camino hasta llegar a una zona llena de valiosos objetos.

Eres libre de examinar todos los objetos de las estanterías, pero asegúrate de recoger el **Tesoro 5** ❻ que está sobre una caja junto a una ventana. Para avanzar debes examinar el **mapa** que cuelga de la pared y la **caja** que encontrará Nadine. Al hacerlo verás una escena con la que dará comienzo una trepidante huida por los tejados.

Durante la huida asegúrate de ir usando todos los cables con luces que veas. El objetivo es sobrevivir al fuego enemigo y a un combate cuerpo a cuerpo contra tres enemigos. Tras este combate, salta al tejado inferior y luego al siguiente. Ve hasta el fondo, en vez de por el camino central, para encontrar el cable con luces que está más oculto. Si usaste todos los cables durante el trayecto conseguirás el **Trofeo Échame un cable** cuando caigas en el río.







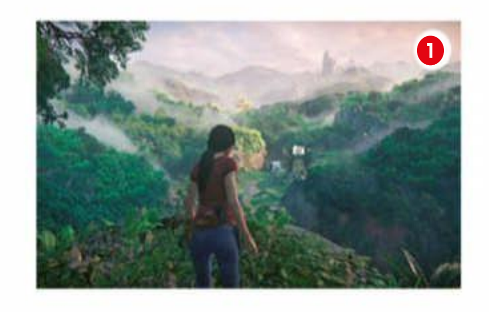






CAPÍTULO 3

REGRESO A CASA



Nada más comenzar ve hacia la derecha y acércate al borde de la montaña para realizar la **Foto 1** ❶.

Desciende por el lado izquierdo. Tras una aparatosa caída tendrás que usar la cuerda para cruzar al otro lado de la montaña. Pulsa L1 para engancharla al árbol que está en el borde de la montaña y balancéate para llegar a una cavidad de la montaña, tras una pequeña escalada te reunirás con Nadine.

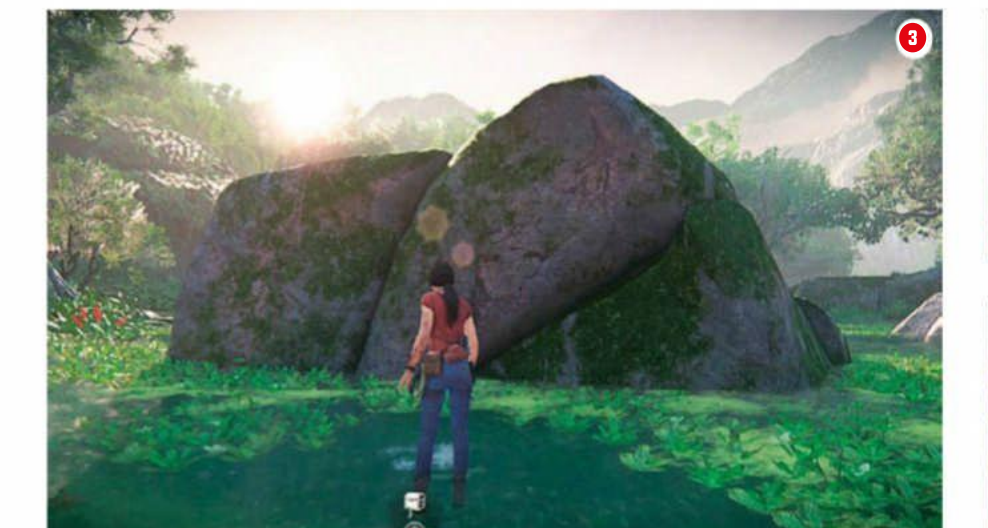
Monta en el jeep y sube por la rampa que tienes justo enfrente. Sigue el cauce el río por el lado derecho y en la siguiente sección avanza por el lado izquierdo. Conduce despacio y detente antes de bajar a la zona de los flamencos. Baja del coche y sitúate en la borde que está a la izquierda del río para realizar la **Foto 2** ❷.



Vuelve al coche y conduce hasta llegar a la parte central del lago. Aquí verás una enorme roca que debes rodear para encontrar el **Tesoro 1** ❸ hundido en la tierra. Vuelve al coche y sigue el único camino posible hasta llegar a unas ruinas. Acércate a la entrada para tener una conversación con Nadine y luego usa el cabrestante del jeep.

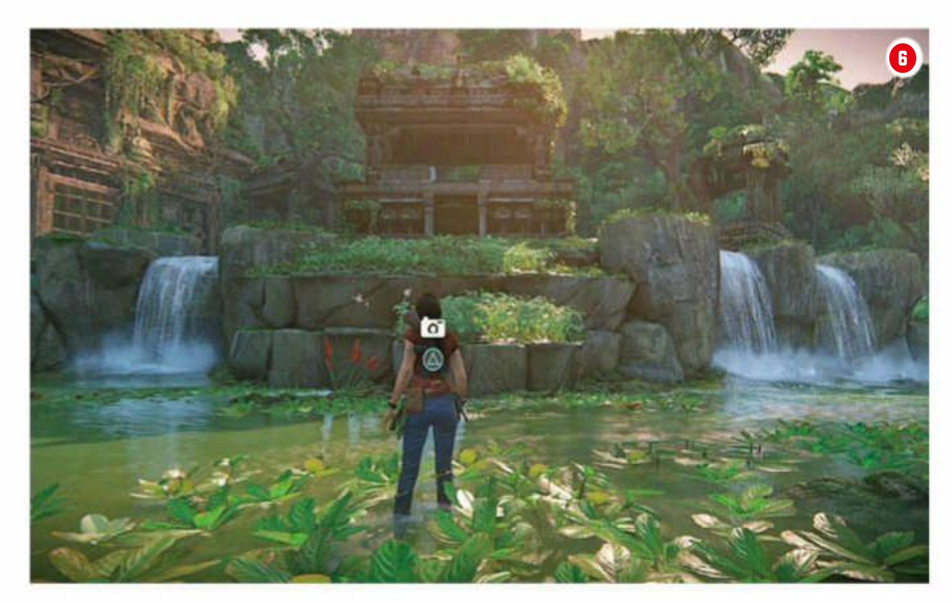
Nada más hacer el nudo en la entrada de las ruinas serás emboscado por un grupo de enemigos desde el flanco izquierdo. Cúbrete tras alguna de las coberturas que veas y acaba con todos ellos con cuidado. Cuando los elimines, examina los cadáveres de los soldados hasta que logres encontrar una granada en alguno de ellos. Ahora, úsala para derruir el muro de ladrillos que está en el hueco de la montaña lo que te permitirá encontrar el **Tesoro 2** ❹.

»













» **Sube de nuevo al jeep y tira del cabrestante** hasta que se desmorone la entrada de las ruinas. Sigue el cauce del río y ve mirando hacia la derecha. Llegarás a un punto en el que verás dos pequeñas cascadas y, justo en el medio, la entrada a una pequeña cueva en la que está el **Tesoro 3** ❺. Conduce por el único camino posible hasta llegar a una zona en la que tendrás otra escena en la que aparecerá **Asav.**

Tras la escena te encontrarás en una zona patrullada por varios enemigos y un francotirador en una de las ruinas centrales. De ti depende si quieres acabar con ellos de forma sigilosa o creando todo el caos posible.

Cuando ya hayas acabado con todos, ve a la zona al lago inferior para realizar la **Foto 3** ❻. Si es la quinta que sacas, conseguirás el **Trofeo #sinfiltro**.

Sube a la parte superior de la zona y examina la parte trasera del camión que verás en otro lago para encontrar así la **Caja fuerte 1** ❼. Si es la quinta caja fuerte que abres conseguirás el **Trofeo Por la cara.**

Ve hacia la enorme puerta de las ruinas y escala por los salientes de la puerta. Al llegar arriba examina la rueda para abrir la puerta y entra en las ruinas. Según entras, salta a la pared que tienes enfrente y tras descender un poco, déjate caer en la parte de atrás del jeep. Baja y explora la zona para encontrar el **Tesoro 4** ❽ encima de una especie de altar.

Tras recoger el coleccionable vuelve al jeep y conduce hasta completar el capítulo.

CAPÍTULO 4

LOS GHATS OCCIDENTALES

Este capítulo está basado en una enorme zona de exploración en la que el principal objetivo es completar tres pruebas para poder abrir el camino que te lleva hasta el siguiente capítulo. El objetivo secundario será encontrar todos los coleccionables. Este capítulo lo puedes realizar en el orden que prefieras, teniendo en cuenta que hay zonas a las que sólo podrás acceder una vez, por lo que debes asegurarte de que no dejas nada sin recoger. Al final encontrarás un mapa con la localización de los coleccionables.

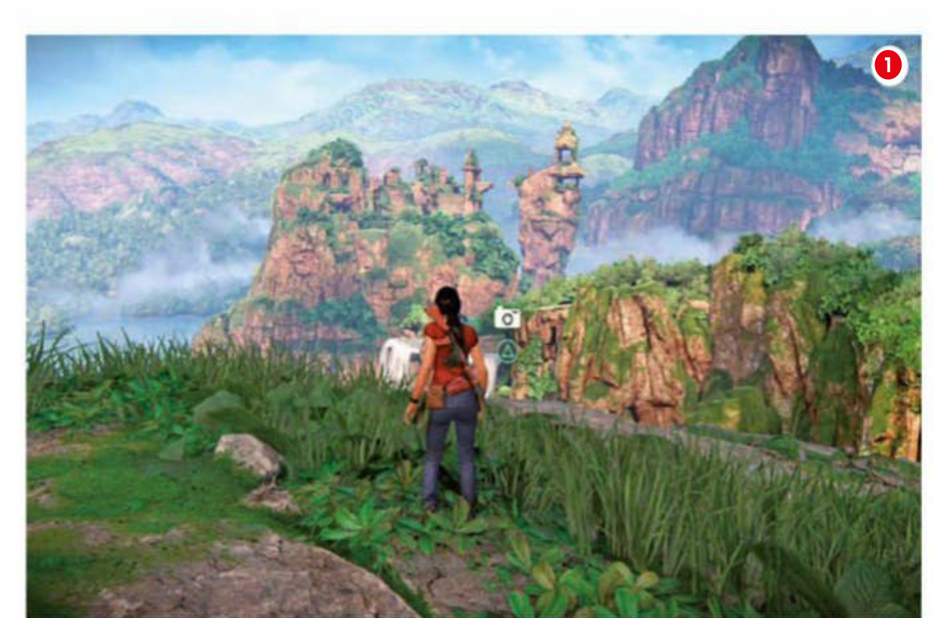
Al empezar, acelera con el jeep y despéñate por el barranco para conseguir el **Trofeo Que no nos pillen**. Cuando cargue el punto de control baja del jeep y camina por el borde de la montaña para realizar la **Foto 1** ❶.

Vuelve al jeep y avanza por el camino que quieras para llegar hasta la torre que está en el centro del mapa. Sitúate frente a la puerta principal y comienza a escalar hasta llegar al interior de la parte superior. Examina cada una de las puertas que veas para conseguir algunos puntos importantes en el mapa. Escala por la puerta que tiene una pequeña grieta y sigue subiendo hasta llegar a lo más alto de la torre. Espera en este punto sin hacer nada hasta que consigas el **Trofeo Tu recompensa**. Baja y examina el mecanismo central para volver a bajar.

El siguiente destino es la marca que está en la esquina noreste del mapa. Entra en las ruinas y acércate al borde de la derecha para realizar la **Foto 2** ❷. Avanza hasta el interior de las ruinas y examina el altar central. Cuando termine la escena se habrán añadido once pequeños círculos por todo el mapa, cada uno de ellos es un suvenir que tendrás que recoger y traerlo de vuelta a este mismo altar. El **Suvenir 1** lo encontrarás en el pasillo que está a la izquierda del altar y al recogerlo conseguirás el **Trofeo Suvenir para nada es tontería.**

Ve hasta el lago en el que se encuentra el Tesoro 1 ❸ y sube a las ruinas que verás en esta zona para recogerlo.

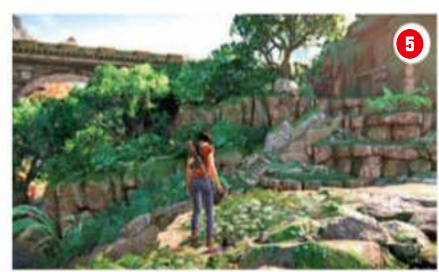
»



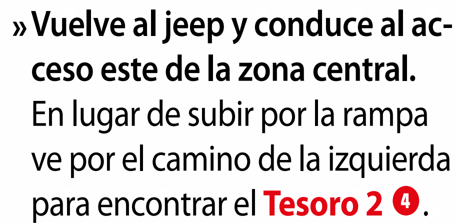












» **Vuelve al jeep y conduce al acceso este de la zona central.** En lugar de subir por la rampa ve por el camino de la izquierda para encontrar el **Tesoro 2** ❹.

Sitúate en la zona central del mapa y sube a lo alto de una de las estructuras para encontrar una especie de altar. Al activarlo aparecerán **seis chorros en diferentes estructuras** y tendrás que tocar cada uno de ellos antes de que se acabe la cuenta atrás. Tras tocar el último aparecerá otro chorro más en el altar principal y cuando lo toques podrás recoger el **Suvenir 2**.

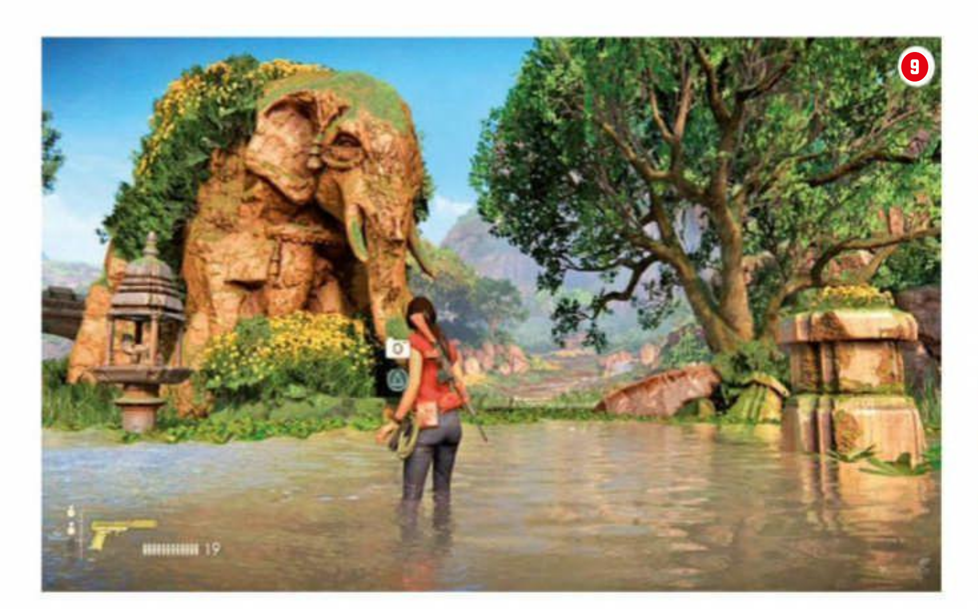
El siguiente paso será salir de la zona central por el acceso del lado noroeste. Al salir ve hacia la derecha para subir por unas escaleras de piedra y entra en la cueva que tendrás a tu derecha para encontrar el **Tesoro 3** ❺. Sal de la cueva y ve hacia el puente formado por dos árboles que cruza el tramo de río de esta zona y busca el **Tesoro 16** ❻ justo debajo.

Sigue hacia el sur hasta ver unas ruinas en las que está la milicia de Asav. Acaba con todos ellos y usa un explosivo para romper la pared de piedras que hay en esta zona. Es posible que en esta pequeña cueva esté el **Suvenir 3**, pero en caso de que la milicia ya lo haya robado lo encontrarás dentro de la **Caja fuerte 1** ❼ de esta misma zona, en su interior también encontrarás el **Tesoro 18**.

Desde la zona de las ruinas ve hacia el este por la montaña. Pasa de largo la cuerda que verás a atada en un árbol y pégate al borde derecho de la montaña según avanzas para realizar la **Foto 3** ❽. Desde este mismo punto verás un gran elefante de piedra en mitad del lago,

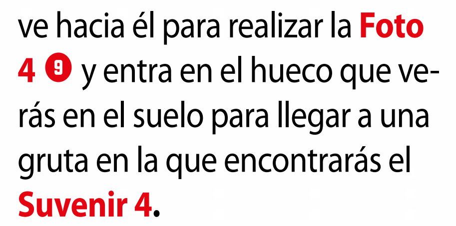












ve hacia él para realizar la **Foto 4** (9) y entra en el hueco que verás en el suelo para llegar a una gruta en la que encontrarás el **Suvenir 4.**

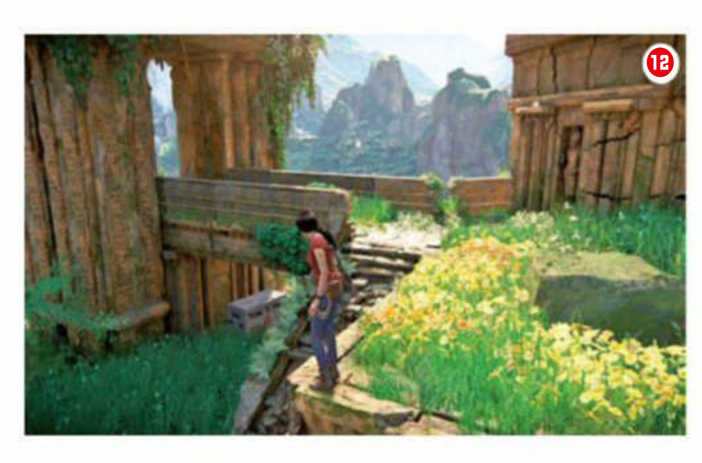
Vuelve a la superficie y ve hacia el fuerte que está en la zona suroeste. Cuando subas por la rampa que lleva al fuerte verás un camión y a su lado está la **Caja fuerte 2** (10).

Al llegar a la entrada del fuerte examina el dibujo del arco que verás en la parte superior para tener la **Conversación opcional 1** (11). Una vez dentro del fuerte simplemente ve avanzando hasta la parte más alta abatiendo a todos los soldados que veas. Cuando ya no quede nadie en la zona abre la **Caja fuerte 3** (12) que verás bajo la reja por la que debes avanzar y usa el mecanismo que verás en una torre para que se abra la verja y puedas avanzar.

Al otro lado te espera un puzle fácil de resolver en el que tendrás que formar el arco. Cuando lo completes desciende del fuerte por la cueva que se abrirá en la parte superior para darlo por finalizado.

Sube en el jeep y conduce hacia donde está la **Caja fuerte 4** (13). Escala por la pared y usa la cuerda para llegar a ella. Cuélgate de los anclajes para llegar a la cueva del **Suvenir 5**. Antes de irte, vuelve al primer punto de la cuerda y cruza hasta el último sin tocar el suelo para conseguir el **Trofeo Tarzana**.

Sigue hacia el este hasta la siguiente zona con coleccionables y enfréntate a los soldados. Si te apoderas de la torreta que hay arriba no tendrás problemas para acabar con todos y con los refuerzos del camión. »











» Abre la **Caja fuerte 5** ⓮ que verás cerca de la torreta y usa un explosivo para abrir el acceso a un túnel en el que verás el **Suvenir 6.** Sal del túnel por el otro extremo y ve hacia la derecha de la estatua para poder realizar la **Foto 5** ⓯.

Ve hacia la explanada de tierra que hay cerca de donde estaba el primer tesoro. En la parte central podrás realizar la **Foto 6** ⓰. Ve hacia la zona de las cascadas, usa el jeep para llegar a la segunda zona y mira entre las cascadas centrales para encontrar un saliente en el que está el **Tesoro 4** ⓱. Según miras hacia el saliente ve hacia la derecha para entrar en una cueva, en ella encontrarás el **Tesoro 5** ⓲, encima de una roca cerca de la salida superior.

Sal de la cueva y conduce por la cascada de más a la izquierda para llegar a la siguiente sección. Según conduces mira hacia la izquierda para ver una especie de altar y junto a él verás el **Tesoro 7** ⓳. Ve hacia el fuerte que está en la zona sureste, examina el símbolo del tridente que verás encima de la entrada para tener la **Conversación opcional 2** ⓴ antes de entrar.

Esta zona está patrullada por algunos soldados. Tu objetivo será llegar hasta el mecanismo que está en las ruinas del fondo sin que te detecten para conseguir el **Trofeo Discreto como un ratoncillo**. Avanza despacio y vigila las rutas por las que se mueven los soldados para moverte en el momento oportuno y escóndete entre la maleza para que no te vean.

Una vez que consigas el trofeo acaba con todos los enemigos y examina los mecanismos para que puedas activar el mecanismo principal y pasar a la zona del fondo. Aquí tendrás que completar otro puzle igual que el anterior. Cuando vayas a salir del fuerte, aparecerán algunos soldados más. Acaba con ellos si no quieres correr peli-













gro y, cuando vuelvas al río, asegúrate de examinar el camión en el que han llegado los soldados para encontrar la **Caja fuerte 6** (21).

Cruza el río en coche por la parte de más al este y sube a la torre que verás. Desde aquí usa la cuerda para cruzar al otro lado de la rampa para llegar a una cueva en la que está el **Suvenir 7**. Vuelve al jeep y conduce por los tramos de la montaña para encontrar el **Tesoro 6** (22) cerca de unas extrañas rocas.

Ve hacia el oeste para llegar a otra zona en ruinas. Cerca verás otro enorme elefante de piedra y debes escalar por él para encontrar el **Tesoro 13** (23) en su ojo. Sube a la parte superior de las ruinas y engancha la cuerda en la tapa del pozo. Salta de tal forma que la cuerda se enganche en la madera para que la levante y entra en la cueva para encontrar el **Suvenir 8**. Al salir del túnel aparecerán varios soldados en otro camión y tendrás que luchar. Cuando acabes con ellos asegúrate de mirar en el camión en el que llegaron para encontrar la **Caja fuerte 7** (24).

Desde esta misma zona ve hacia el este para encontrar una zona en la que hay **seis campanas en unos altares**. Escala por la pared de las ruinas para encontrar otra campana más y un acceso que está bloqueado. El objetivo es posicionarte en esta zona de tal forma que tengas a tiro las seis campanas de abajo y la séptima a tu espalda para dispararlas a todas antes de que se acabe el tiempo para así poder pasar a la zona en la que está el **Suvenir 9.**

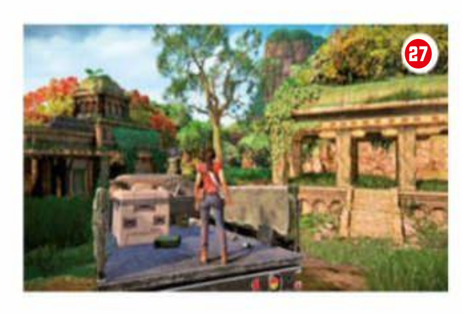
Vuelve al jeep y conduce hacia el norte para llegar a las ruinas en las que comenzó la misión de los suvenires. Cerca de la entrada verás dos torres, en lo alto de una de ellas está el **Tesoro 8** y junto a la otra encontrarás la **Caja fuerte 8** y en su interior el **Tesoro 19** (25). Buena manera de aprovechar el viaje... »













» **Conduce hacia las ruinas que están al norte** de la zona central. Acaba con todos los enemigos que patrullan por allí y abre la **Caja fuerte 9** 26 que verás junto a una torre y la **Caja fuerte 10** 27 que verás en la parte trasera de un camión. En esta misma zona verás otra pared de ladrillos que puedes destrozar para entrar en la cueva en la que está el **Suvenir 10**.

Tras recoger los tres coleccionables anteriores ve hacia el río que está al oeste. Sigue su cauce hacia el norte hasta llegar a una cascada y según la miras ve hacia la orilla de la izquierda para ver el lugar donde realizar la **Foto 7** 28.

Desde la zona anterior ve hacia el noroeste para encontrar otras ruinas. Escala por el lado derecho para encontrar el **Tesoro 14** 29 y luego por el izquierdo para llegar a la zona en la que está el **Suvenir 11**.

Para poder recogerlo tendrás que solucionar el puzle del caballo que ves a tu derecha. La clave es **mover la pieza grande** a la derecha, luego poner la mediana en la zona central, devolver la grande a la izquierda, pasar la mediana a la derecha, pasar la grande a la derecha y finalmente ir poniendo cada pieza donde corresponde.

Ve hacia el punto en el que está el Tesoro 15 30, lo encontrarás oculto entre unas plantas y un árbol que tiene una especie de altar en ruinas justo al lado. Desde aquí ve hacia el noreste para encontrar una cueva que está completamente a oscuras. Según entras, ve directamente mirando hacia el suelo del lado derecho para encontrar el **Tesoro 9** 31.

Termina de salir del túnel para llegar a un lago. Sube a la parte trasera del camión que hay en esta zona para abrir la **Caja fuerte 11** 32 y recoge el **Tesoro 17** de su interior. Avanza hasta llegar a la entrada del fuerte y examina el símbolo del hacha para tener la **Conversación opcional 3** 33.

Entra en el templo y avanza hasta una zona con enemigos, cuando les venzas escala por la pared del fondo y avanza un tramo más para llegar al primer puzle de este fuerte.

El objetivo es completar los tres puzles que tendrás por delante sin cometer fallos para conseguir el **Trofeo Juego limpio**. A continuación te indicamos los saltos a realizar en cada puzle, no muevas la cámara de su posición original para poder guiarte.













- **Primer puzle:** Adelante, Adelante, Derecha, Adelante, Atrás, Izquierda, Adelante y sigue el camino de la izquierda hasta completarlo.

- **Segundo puzle:** Adelante, Derecha, Izquierda, Adelante, Izquierda, Adelante, Izquierda, Adelante, Derecha y Adelante hasta completarlo.

- **Tercer puzle:** Adelante, Adelante, Derecha, Izquierda, Adelante, Adelante, Adelante, Adelante, Derecha, Adelante, Atrás, Adelante, Derecha, Derecha, Izquierda y Adelante hasta completarlo.

Cuando completes el primer puzle llegarás a un sendero en el que verás el punto donde hacer la **Foto 8** (34). Tras completar el tercer puzle tendrás que avanzar hasta el mecanismo de este fuerte y ponerlo en marcha.

Ahora ve al altar de la misión se los Suvenires. Al examinarlo tendrás una escena en la que conseguirás el **Rubí de la Reina** y el **Trofeo ¡Te sales, reina!** Avanza por el túnel de la derecha para llegar al otro lado de la zona, aquí encontrarás los **Tesoros 10, 11 y 12** (35), el punto donde realizar la **Foto 9** (36) y otro punto junto a una columna que debes examinar para tener la **Conversación opcional 4** (37).

Con esto habrás completado todo lo que se puede hacer en este capítulo, pero aún queda un trofeo más por conseguir. Sitúate en el grabado de Ganesh que te indica la misión principal y conduce el jeep de tal forma que la parte trasera choque contra las ruinas. Antes de acelerar ten en cuenta que tu objetivo será llegar a la cascada donde está la Caja fuerte 6 y volver a este punto en menos de 3 minutos. La ruta a seguir es conducir recto hasta saltar, cruzar por el puente de los árboles, cruzar la zona central todo recto, ir hacia la zona de las cascadas e ir avanzando por el lado izquierdo por las zonas de rocas para que el coche no patine. Cuando llegues a la zona de la cascada asegúrate de ir hasta el fondo. Al darte la vuelta salta por la roca central, luego por encima de las cataratas hasta la zona más baja y realiza el mismo camino de vuelta. Cuando te estrelles contra el mismo punto donde comenzó la carrera conseguirás el **Trofeo La mejor conductora del gremio** si llegaste a tiempo.

Finalmente baja del jeep y examina el mecanismo para que se abra el grabado de Ganesh y sigue el sendero para completar el capítulo.







CAPÍTULO 4

COLECCIONABLES





Cajas Fuertes
Conversaciones
Fotos
Suvenires
Tesoros
Teléfono

CAPÍTULO 5

LA GRAN BATALLA

Avanza el sendero hasta pasar por unas escaleras y deja que Nadine descienda sola para poder iniciar la **Conversación opcional 1** ❶. Cuando acabe la conversación sitúate en el borde de por donde ella ha bajado y mira hacia los matorrales del fondo a la izquierda para localizar el **Tesoro 1** ❷.

Sigue a Nadine por el camino de la derecha y cuélgate del árbol. Balancéate de tal manera que entres en el túnel y avanza recto hasta llegar al borde en el que verás la zona donde hacer la **Foto 1** ❸. Date la vuelta y escala por el primer tramo de pared. Antes de saltar hacia el segundo, déjate caer en la zona que está entre las dos rocas para encontrar el **Tesoro 2** ❹ junto a la pared. Vuelve arriba y cruza a la siguiente roca, desde aquí balancéate con la cuerda para llegar hasta la mano de una de las enormes estatuas.

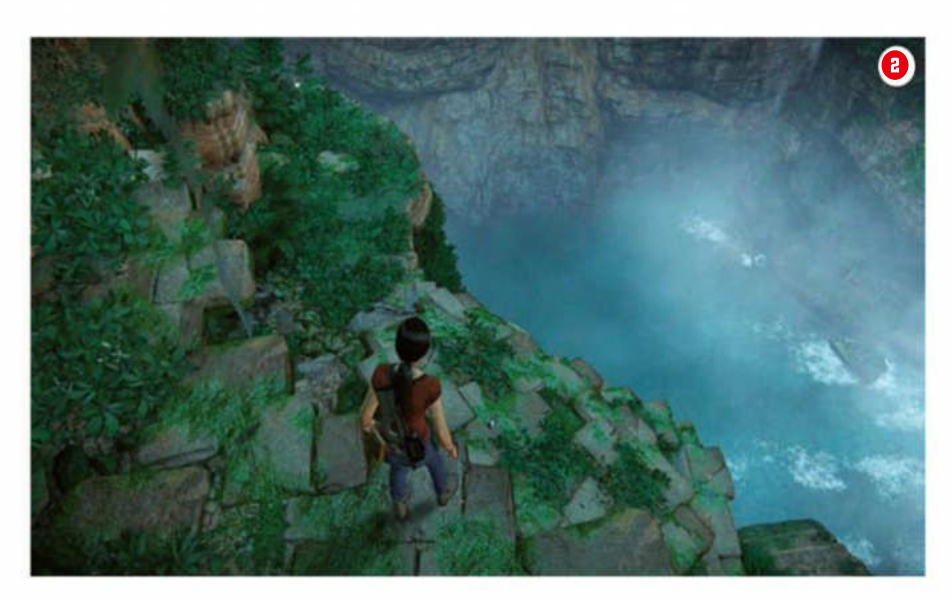
Atraviesa el hueco de la mano y escala por el brazo, salta al collar de cuentas y, tras un pequeño, susto sigue el camino hacia la izquierda. Cuando vuelvas a tierra firme espera a que Nadine se suba en la roca de la derecha para poder iniciar la **Conversación opcional 2** ❺.

Tras hablar con tu compañera cuélgate del siguiente árbol y balancéate con suficiente fuerza como para llegar al siguiente y realizar un lanzamiento de cuerda en el aire. Cuando aterrices al otro lado, escala por la siguiente estatua hasta llegar a lo más alto. Tras la siguiente escena avanza un poco hacia la izquierda y vuelve hacia tu compañera para encontrar la zona donde realizar la **Foto 2** ❻.



Usa la cuerda en el siguiente árbol y nada más girar úsala en el siguiente. Sigue escalando hasta llegar al interior de nueva cueva. Nada más entrar en ella examina la roca que está en el suelo para poder iniciar la **Conversación opcional 3** ❼. Avanza por la cueva hasta realizar un segundo descenso en cuerda que te llevará hasta una columna en la parte central.

Desde la columna salta a la zona que está examinando Nadine y ve hacia la derecha para encontrar la zona donde reali-











zar **Foto 3**, junto a las escaleras que están a la izquierda encontrarás el **Tesoro 3** 8. Baja por el siguiente tramo de escaleras y avanza por el agujero que verás en la pared de la derecha, recorre el siguiente tramo de túneles hasta llegar a una cripta.

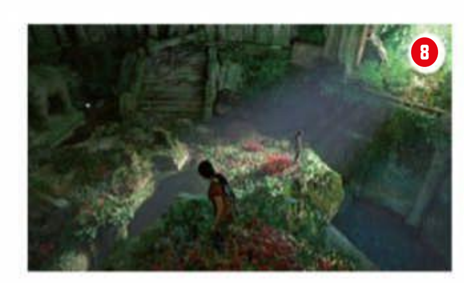
Antes de nada, ve a la izquierda para encontrar el Tesoro 4 9 entre unas rocas. Examina el mecanismo que está en la pared del fondo y al entrar en la siguiente sala espera a que llegue Nadine para iniciar la **Conversación opcional 4** 10. Luego, escala por la pared para llegar a la siguiente zona.

Espera a que termine la escena y ve hacia la izquierda de las escaleras que están en el otro extremo para encontrar el **Tesoro 5** Sube por la escalera y examina la pared central para pasar a la siguiente zona.

Ahora te encontrarás en una sala en la que debes activar el mecanismo central para que se ponga en funcionamiento otro puzle. Para solucionarlo tendrás que colocar las figuras en las casillas correspondientes de tal forma que las sombras de las paredes concuerden. Si lo haces en menos de 10 movimientos conseguirás el **Trofeo Teatro de sombras**, para ello tendrás que realizar estos pasos. Imagínate que el mecanismo que activa el puzle es el punto inicial y que los mecanismos de las piezas van del 1 al 12 en el sentido de las agujas del reloj. Bien, pues mueve los mecanismos 4, 11, 1, 11, 4, 9, 7, 12 y 3.

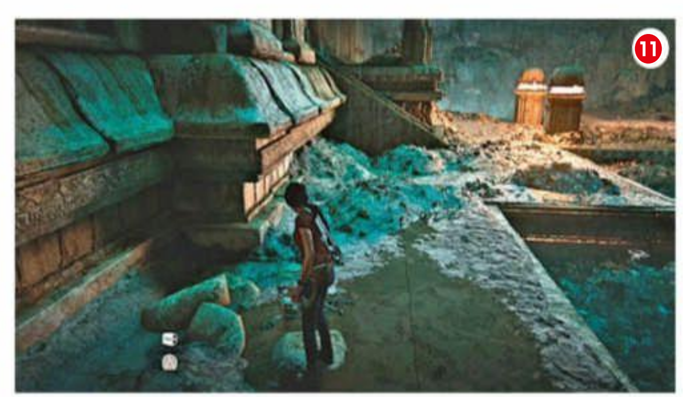
Tras completar el puzle entra en la sala del fondo y examina el altar. Tras la escena se iniciará una huida en la que tendrás que escalar lo más rápido que puedas para salir al exterior. Al salir date la vuelta y salta a la zona con agua para conseguir el **Trofeo Marco Po-No**. »











» **Vuelve a subir y sigue a tu compañera por la selva.** Encontrarás a algunos enemigos y un vehículo blindado no parará de disparar hacia ti, por lo que debes de seguir a Nadine lo más rápido que puedas.

La persecución anterior te llevará hasta el interior de otra cripta. Antes de avanzar ve por el pasillo de la derecha para encontrar el **Tesoro 6** ⑫. Si este es el trigésimo quinto tesoro que recoges conseguirás el **Trofeo Cazatesoros de profesión**. Ve al camino principal y examina la tumba del suelo antes de seguir por el camino del fondo.

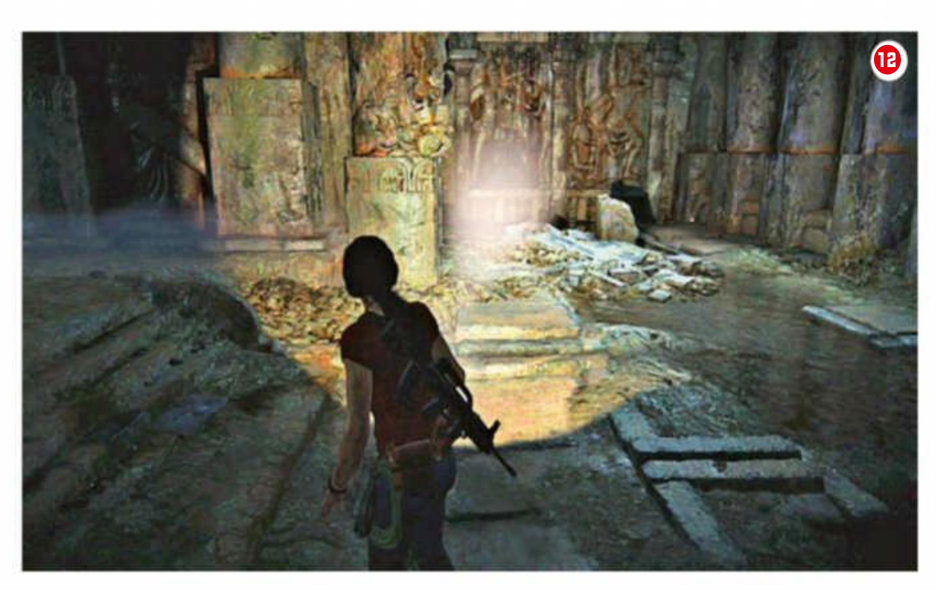
En la siguiente zona, escala por la reja metálica y luego escala por la pared para tener una escena con la que dará comienzo una **pelea contra Asav.** Para vencerle debes céntrate en esquivar sus golpes pulsando ● y luego contraatacar pulsando ■. Cada vez que le consigas golpear tendrás que esquivar más ataques antes de poder contraatacarle.

La pelea terminará con una caída en un río y tendrás que estar preparado para usar la cuerda justo al final. Tras un balanceo y una dolorosa caída llegarás a otra cueva.

Sigue a Nadine por las escaleras y prepárate para iniciar la **Conversación opcional 5** ⑬ cuando te hable sobre el pasado de Asav.

Sigue a Nadine hasta salir de la cueva y luego sigue el camino por la montaña hasta realizar un corto deslizamiento, en este punto ve hacia la izquierda para encontrar la zona donde realizar la **Foto 4** ⑭.

Finalmente vuelve atrás y sigue el otro camino, cuando examines el mecanismo del fondo tendrás una escena con la que terminará este capítulo.







CAPÍTULO 6

EL GUARDIÁN DE LA PUERTA

Desciende por la montaña y cruza por el puente formado por árboles. Sube por las escaleras de la izquierda y entra por el hueco de la pared para llegar a una cueva. **Recoge el C4** de la caja de suministros de la derecha y úsalo para romper la pared de piedras. Avanza por ahí hasta llegar a la torre central.

Espera a que pase el vehículo blindado del enemigo y explora las diferentes estructuras para encontrar cajas con C4. Cuando tengas unos cuantos lánzaselos, al vehículo y detónalos. Asegúrate de que tenga varios pegados a la vez para que cuando los hagas explotar consigas el **Trofeo Exterminador**. Ahora corre para reunirte con Nadine y acaba con los refuerzos que llegarán en un camión.

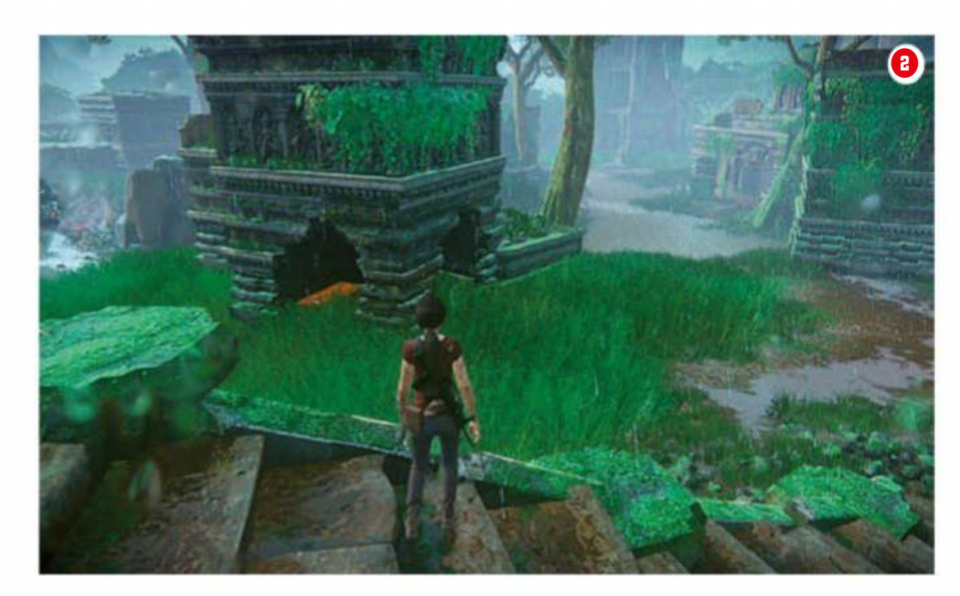
Cuando la zona esté tranquila vuelve a explorar las estructuras de antes para encontrar la **Caja fuerte 1** ❶ y la **Caja fuerte 2** ❷ si es que no las abriste antes. Vuelve a reunirte con Nadine y mueve el mecanismo para abrir la entrada de la cueva.

Avanza con tranquilidad por la cueva, examina un grabado que verás en una de las paredes y tras escuchar un extraño ruido en el siguiente cruce mira hacia la derecha para encontrar el **Tesoro 1** ❸. Sigue el camino hasta que tengas que pasar agachado por un túnel, luego sube por las escaleras de la derecha y ve hacia la izquierda para encontrar el **Tesoro 2** ❹.

Vuelve atrás y deslízate por la rampa para llegar a la zona



en la que hay un **elefante herido**. Sube por el lado derecho y pulsa varias veces el botón ▲ para liberarlo. Durante el siguiente tramo irás a lomos del paquidermo. En el primer cruce ve hacia la derecha y prepárate para recoger una **rama con frutos** cuando pases por debajo de un árbol. Esta rama tiene un par de frutos que le podrás dar de comer al elefante. Hacerlo o no, no tiene ninguna repercusión especial en la trama, más allá de ver esta curiosa escena. Tras avanzar un poco más tendrás otra escena que te lleva hasta un lago. »













» **Acércate a los elefantes para llevarte un pequeño susto** y luego ve hacia la zona central del lago para encontrar el punto desde el que realizar la **Foto 1** ❺ a los elefantes. Avanza recto y examina el farolillo que verás al fondo a la derecha para encontrar el **Tesoro 3** ❻.

Según subas por las escaleras de la izquierda podrás hablar con Nadine para iniciar la **Conversación opcional 1** ❼ y cuando subas dos tramos de escaleras verás la **Caja fuerte 3** ❽. Escala por la roca de la derecha, salta a la siguiente roca para encontrar el lugar donde realizar la **Foto 2** ❾. Desde aquí ve a la izquierda y, según te agachas para entrar en el túnel, verás a tu derecha el **Tesoro 4** ❿. Para salir del túnel tendrás que usar de la cuerda, asegúrate de balancearte para llegar a la roca que está al otro lado en vez de saltar hacia la pared para encontrar el **Tesoro 5** ⓫.

Tras recoger el tesoro date la vuelta y usa la cuerda para llegar a la pared por la que tendrás que escalar. Cuando llegues arriba rodea la roca para realizar otro tramo más de escalada. Una vez arriba sigue al mono que verás al otro extremo y cuando pases por debajo de unas piedras habrás completado este capítulo.









CAPÍTULO 7

EL LEGADO PERDIDO

Nada más bajar las escaleras en las que empieza el capítulo verás el punto donde realizar la **Foto 1** ❶. Sigue el camino de la izquierda y prepárate para acabar con los enemigos que aparecerán en unos balcones, cuando ya no quede nadie usa la cuerda para pasar al otro lado.

Aquí serás emboscado por otro par de enemigos y algunos más aparecerán en los balcones de la zona superior. Sube por las escaleras y cruza al otro lado de la planta para encontrar la **Caja fuerte 1** ❷. Cuélgate de la cuerda para pasar a la siguiente zona. Aquí tendrás que acabar con todos los enemigos antes de poder examinar la puerta del fondo.

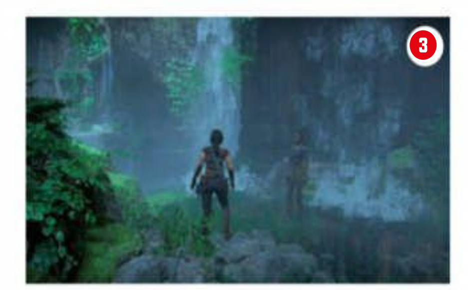
Una vez fuera salta a la roca y avanza para entrar en otro pasillo. Cuando salgas de él ve hacia la derecha y avanza por el saliente para llegar al hueco en el que está el **Tesoro 1** ❸. Vuelve atrás y sigue el único camino posible para llegar a lo más alto de las ruinas.

Examina la estatua que está entre las escaleras y sube por cualquiera de ellas. En la parte trasera del árbol que verás en esta zona encontrarás el **Tesoro 2** ❹. Sube por la escalera de la izquierda y avanza por el túnel hasta llegar al interior de las ruinas.

Avanza por el pasillo de la derecha hasta llegar al otro lado y espera a que los enemigos detonen un explosivo que bloqueará el camino. En la zona central verás un enorme árbol en una de las esquinas y tras él encontrarás el **Tesoro 3** ❺. Bucea por el túnel hasta salir por el otro lado.

Antes de subir las escaleras que verás en el lado derecho, bucea hacia el lado izquierdo para encontrar el **Tesoro 4** ❻ en una esquina. Ve hacia la escalera y sitúate en los primeros escalones del lado izquierdo para encontrar la zona en la que realizar la **Foto 2** ❼. Al realizarla tendrás la posibilidad de hablar con Nadine para iniciar la **Conversación opcional 1** ❽. Sube por la escalera de la izquierda y avanza hasta llegar a una sala con muchos tesoros. »













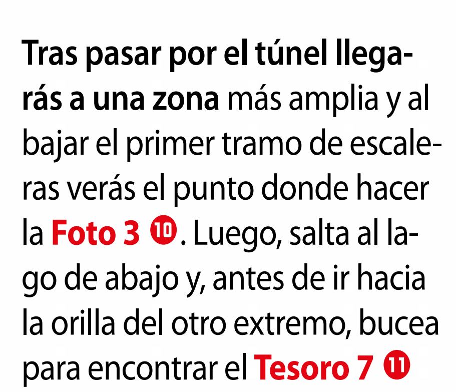






» **Según llegas ve a la izquierda** y entra en el hueco que verás en la segunda esquina para encontrar el **Tesoro 5** ❾. Date la vuelta y avanza mirando hacia la estantería para encontrar el **Tesoro 6** en el suelo. Acércate a Nadine para ver una escena y luego sigue el nuevo camino.

Tras pasar por el túnel llegarás a una zona más amplia y al bajar el primer tramo de escaleras verás el punto donde hacer la **Foto 3** ❿. Luego, salta al lago de abajo y, antes de ir hacia la orilla del otro extremo, bucea para encontrar el **Tesoro 7** ⓫ en una de las esquinas. Ve hacia la orilla y bucea por el túnel de la izquierda, aparta las plantas con la ayuda de Nadine para poder llegar a otra cueva.



Sal por la orilla y avanza recto para encontrar el **Tesoro 8** ⓬. Date la vuelta y mira hacia el otro extremo del lago para ver la pared por la que debes escalar. Cuando llegues arriba verás justo enfrente el lugar donde realizar la **Foto 4** ⓭. Verás una escena en la que Nadine te hace caer al agua y tendrás que subir. Sigue hasta la zona anterior y usa la cuerda para cruzar.

Baja de la plataforma en la que aterrizas y sitúate en la zona central para realizar la **Foto 5** ⓮. Salta al agua y ve al fondo de la izquierda para coger el **Tesoro 9** ⓯. Bucea por el túnel central hasta otra amplia cueva.

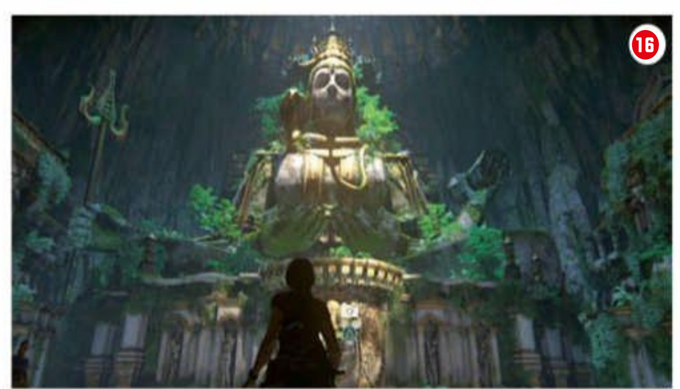
Tras la conversación, ve a la zona menos profunda en la parte central para hacer la **Foto 6** ⓰. En la izquierda, bucea para coger el **Tesoro 10** ⓱ de una roca. Vuelve a la zona central y, en el centro de la parte baja de la estatua, verás el **Tesoro 11** ⓲. Ve al fondo derecho de la estatua para ver el **Tesoro 12** ⓳.

















Debes subir por los salientes del lado izquierdo. Al subir, escala por la pared que tienes enfrente para llegar a la zona del **Tesoro 13** ⑳. Vuelve abajo y sube por las escaleras. Al llegar arriba escala, por la pared para llegar a la parte superior. Acércate al extremo del fondo y pulsa L3 para mirar hacia el punto indicado. Usa el mecanismo y, cuando termines de mover la mano de la estatua, podrás hablar con Nadine para tener la **Conversación opcional 2** ㉑.

Cruza por el brazo que acabas de mover y luego salta al que está a la izquierda. Avanza por él hasta llegar a la mano y desciende por los dedos para poder saltar a una zona en la que está el **Tesoro 14** ㉒. Vuelve a la mano y cruza al otro lado para activar otro mecanismo. Sube por la pared del fondo y rodea la zona para encontrar el **Tesoro 15** ㉓ entre unas plantas y luego cruza rápidamente por el brazo de la estatua y agárrate a los salientes antes de que vuelva a la posición normal. Termina de escalar por el brazo y luego usa la cuerda para llegar a una zona en la que deberás examinar un mecanismo para que se active un flujo de agua.

Vuelve a la estatua y, según la miras de frente, ve hacia la derecha para llegar a las otras ruinas. Ve hacia la derecha y cuélgate de la cornisa para poder avanzar. Al escalar el último tramo verás el **Tesoro 16** ㉔ incrustado en una columna. »









» **Sube por las escaleras del fondo** y activa el primer mecanismo. Se moverá el otro brazo y Nadine usará otro mecanismo que moverá el tambor por el que debes escalar para llegar a la parte más alta. Activa el mecanismo para que corra el agua. Además, se abrirá un pasadizo por el que debes avanzar para llegar a la cabeza de la estatua, donde encontrarás otro mecanismo. Una vez activado, cruza al otro lado usando la cuerda.

Espera a que llegue Nadine y examina la estatua para hacerla girar de tal forma que mire a la estatua más grande y se proyecten luces de color rojo y azul. Al hacerlo tendrás una conversación con Nadine y cuando acabe de hablar podrás iniciar la **Conversación opcional 3** (25). Para solucionar este puzle primero debes ir hacia el lado izquierdo según llegaste y mover las dos estatuas, de manera que el rayo rojo impacte en el cristal del techo. Luego ve hacia el lado derecho y pide a Nadine que mantenga en alto el cristal del primer pedestal y espera a que termine de posicionarse para hacerle la **Foto 7** (26). Finalmente mueve la estatua de más al fondo.

Al completar el puzle se iniciará una escena y aparecerán algunos enemigos que debes eliminar. Avanza hasta las estatuas del lado izquierdo acabando con los enemigos y, cuando realices el salto para llegar al otro lado, verás una escena.

Avanza por la siguiente sección hasta una cámara y examina los pedestales para iniciar un puzle. Tiene varias posibilidades iniciales, pero también tiene una solución que vale para todas ellas. Primero coloca correctamente el círculo exterior para que encaje el tridente de la derecha; luego ve formando el dibujo hasta que sólo esté mal el del centro. Ahora mueve el centro hasta que concuerde con el siguiente círculo sin preocuparte de cómo queda el resto. Mueve el tercer círculo contando desde fuera hasta que el dibujo esté completo y vuelve a guiarte por el tridente.

Se iniciará otro puzle en el que deberás ir seleccionando cada uno de los brazos de la estatua y moverlos hacia abajo, a modo de rendición. Cuando lo soluciones, verás una escena en la que tendrás que realizar varios pasos para sobrevivir.





CAPÍTULO 8

SOCIOS

Nada más comenzar el capítulo ve junto a Sam y habla con él para tener la **Conversación opcional 1** ❶. Cuando finalice cuélgate del borde de la montaña y ve hacia la derecha según estás colgado para encontrar el **Tesoro 1** ❷.

Ve junto a tus compañeros y sigue el camino que va hacia la derecha. Tras un par de descensos verás como un helicóptero sobrevuela la zona y si pulsas L3 podrás enfocarlo. Cuando termine la escena no sigas a tus compañeros por la montaña y ve hacia la zona del agua para encontrar el **Tesoro 2** ❸ en el fondo.

Reúnete de nuevo con tu grupo y espera a que acaben de hablar entre ellos. Sigue el camino por el interior de la montaña y cuando te deslices por la siguiente rampa cuélgate de los salientes de la izquierda para llegar a un saliente en el que está el **Tesoro 3** ❹. Desde este mismo saliente salta al pequeño lago del coleccionable anterior para conseguir el **Trofeo ¡Salto de bomba!**



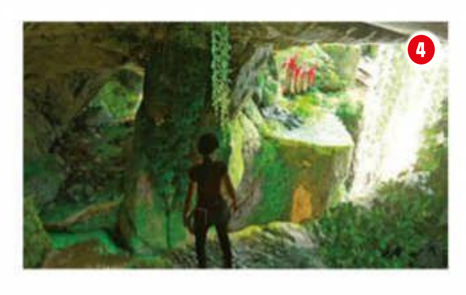


Vuelve al camino principal y avanza por entre las enredaderas del fondo. Salta a la siguiente rampa e intenta agarrarte a los salientes de la derecha aunque finalmente te caerás y tendrás que usar la cuerda para salvarte. Date la vuelta y balancéate para colgarte de los salientes que verás junto a la cascada de más a la izquierda.

Avanza por este túnel y espera a que llegue Nadine para poder tener la **Conversación opcional 2**. Cuando acabe, ve hacia las rocas que están al fondo a la derecha según llegaste para encontrar el **Tesoro 4** ❺. Escala por la reja para llegar hasta el camino que está encima.

Al subir ve hacia la derecha para tener una conversación con Sam y luego mueve la plataforma que está en las vías para que pueda cruzar. Tras su caída, camina junto a él para tener la **Conversación opcional 3** ❻. Luego, ve hacia el fondo y examina la escalerilla de mano para impulsar a Nadine. Espera a que posicione una tubería para poder subir. »











» **Inicia la escalada por la pared** y luego un par de saltos con deslizamiento para llegar a otra montaña. Antes de seguir a tus compañeros, ve hacia el fondo del camino y escala por las rocas que hay por la pared para llegar hasta el **Tesoro 5** 7.

Vuelve atrás y escala por la cuerda para llegar a una cueva. La escena que comienza al llegar dará paso a un enfrentamiento contra algunos soldados. Tras eliminarlos, reúnete con tus compañeros junto al camino que ha quedado bloqueado y espera a que esté disponible la **Conversación opcional 4** 8. Si es la última, conseguirás el **Trofeo Empezando a conocernos**. Examina el trozo de madera para abrir camino y prepárate para usar la cuerda y colgarte de una pared.

Tras volver a tierra firme verás justo enfrente el punto en el que podrás realizar la **Foto 1** 9. Si es la última, conseguirás el **Trofeo Si no hay fotos, no ha pasado**. Escala por la pared más próxima y, tras pasar al otro lado de la montaña, desciende por la pared para encontrar el **Tesoro 6** 10. Termina de escalar y avanza hasta otra zona con vía.

Empuja la plataforma por la vía y luego mueve la aguja para poder empujar la plataforma de tal forma que derrumbe la pared del fondo y puedas pasar. Ve hasta el fondo del túnel y pide a Sam que suba a la parte superior. Tras la conversación con Nadine vuelve a la zona de las vías y realiza los pasos anteriores para devolver la plataforma a su posición inicial y poder subir por la caja que dejará caer Sam.

En vez de seguir a Nadine, ve por el túnel del fondo para llegar a la cueva anterior y recoge el **Tesoro 7** 11. Ahora vuelve atrás y avanza hasta una zona en la que debes usar la cuerda. Antes de balancearte, baja por la cuerda y colúmpiate para llegar a un hueco en el que está el **Tesoro 8** 12. Cuando lo recojas abre el menú de coleccionables, examínalo y hazlo girar para ver un mensaje en la parte inferior y conseguir el **Trofeo La suerte te sonríe**.

Vuelve a subir por la cuerda y cruza al otro lado para entrar en la caseta. Tras la siguiente escena acaba con todos los soldados que vea y abre las cinco **Cajas fuertes** de color naranja. Si









son las últimas que te faltaban por abrir conseguirás el **Trofeo Forzado pero eficiente**. En estas cajas encontrarás unos RPG que tendrás que usar para dañar al helicóptero enemigo. Cuando consigas alcanzarle un par de veces tendrás que usar la cuerda para trepar hasta él y noquear al soldado de la torreta para dar por finalizado este capítulo. Si consigues hacerlo sin eliminar a ningún otro enemigo conseguirás el **Trofeo En tus narices**.

CAPÍTULO 9

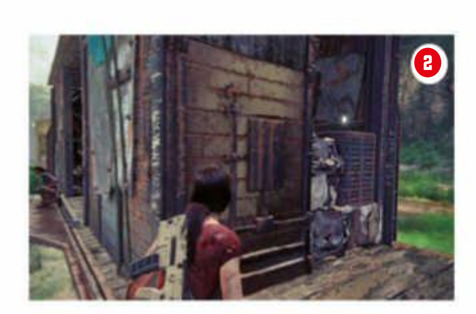
FIN DEL TRAYECTO

Comienza conduciendo con el jeep a toda velocidad hasta que seas emboscado por unos enemigos que van en moto. Choca contra al menos diez de ellos para conseguir el **Trofeo Carreras de combate**. Sigue avanzando hasta lograr subir al tren.

Una vez en el tren escala por el lateral para llegar al techo y mira en el suelo para encontrar el **Tesoro 1** ❶. Desde aquí sigue avanzando por el tren hasta que tengas que usar la cuerda para pasar al siguiente vagón. Antes de hacerlo asegúrate de mirar en la parte trasera del vagón donde debes usar la cuerda para encontrar el **Tesoro 2** ❷.

Sigue el transcurso de la misión cumpliendo los mismos objetivos hasta que vuelvas al tren después de que hayan explotado una gran parte de los vagones. Cada vez que saltes a un nuevo vagón mira hacia su izquierda, porque en uno de ellos verás un borde en el que está el **Tesoro 3** ❸. Si es el último que te faltaba, conseguirás el **Trofeo Coleccionista de antigüedades**.

Ahora que tienes el último coleccionable sólo te queda disfrutar de los épicos momentos que quedan por delante y que no queremos desvelarte. Una vez llegues a la locomotora se iniciará la escena final...





CONSIGUE TODOS LOS TROFEOS

PLATINO

No te cargues el momento

Consigue todos los trofeos.
Automático cuando consigas el resto.

ORO

El progreso requiere sacrificios

Completa el juego en el modo Aplastante.
La dificultad Aplastante está disponible desde el principio. No podrás usar el apuntando automático, el daño que recibes será mayor y el que causas menor.

El camino del guerrero

En el capítulo 5, consigue llegar a las afueras de Halebidu sin usar armas de fuego ni explosivos.
Que la descripción del trofeo no te confunda. El verdadero objetivo es comenzar una partida desde el prólogo hasta el comienzo del capítulo 5 sin usar armas de fuego ni explosivos.

PLATA

¡Legado encontrado!

Completa el juego.
Ver trofeo El progreso requiere sacrificios.

Coleccionista de antigüedades

Encuentra todos los tesoros.
Hay un total de 68 tesoros por recoger. Podrás localizarlos gracias al destello que emiten cada pocos segundos.

Empezando a conocernos

Escucha todas las conversaciones opcionales.
Hay un total de 17 conversaciones opcionales. Estas conversaciones tienen lugar en puntos concretos de algunos capítulos y para poder tenerlas hay que realizar algunas acciones, como por ejemplo examinar algún objeto.

¡Te sales, reina!

Encuentra todos los suvenires de Hoysala y consigue el Rubí de la Reina.
Para conseguir este trofeo debes jugar en el capítulo 4 y completar la misión secundaria de los suvenires.

10 arriba, 10 abajo

Derrota a 10 enemigos con tiros a la cabeza seguidos.
Desactiva la ayuda al disparar y usa cualquier pistola o rifle que no tenga un disparo disperso para conseguir 10 disparos a la cabeza seguidos.

Habrá sido el viento

Derriba a 15 enemigos seguidos con sigilo.
Debes acercarte a los enemigos con sigilo, por la espalda y sin que te vean, y pulsar el botón de acción. Repite esto una y otra vez hasta conseguirlo.

Entrada triunfal

En 20 segundos, derrota a varios enemigos con el vehículo, armas largas, cuerpo a cuerpo y con una granada, en ese orden.
Juega en el capítulo 4 y busca algún grupo de enemigos en las diferentes ruinas que hay en el mapa y realiza las muertes como se indican.

Artillería pesada

Derrota a 30 enemigos con armas de oro.
Encontrarás armas bañadas en oro en cajas fuertes o como el arma de algunos soldados. Úsalas hasta alcanzar las 30 bajas.

Exterminador

Coloca varias cargas de C4 en el transporte a la vez y destrúyelo con una enorme detonación.
Debes jugar en el capítulo 6. Al poco de avanzar aparecerá el transporte blindado del ene-

migo y tendrás que recoger varios C4 de los que hay en las cajas de la zona para lanzárselos y que queden pegados. Cuando tenga varios pegados hazlos explotar.

En tus narices

Destruye el helicóptero sin eliminar a ningún otro enemigo.
Juega en el capítulo 8. Al final, llegarás a una zona en la que tendrás que derribar un helicóptero y para ello necesitarás los RPG que están dentro de las cajas fuertes que verás. El objetivo es recoger los RPG y usarlos para derribar el helicóptero sin acabar con ningún enemigo de los que patrullan la zona.

BRONCE

Cazatesoros por afición

Encuentra 5 tesoros.
Ver trofeo Coleccionista de antigüedades.

Cazatesoros de profesión

Encuentra 35 tesoros.
Ver trofeo Coleccionista de antigüedades.

Por la cara

Abre 5 cajas fuertes.
Ver trofeo Forzado, pero eficiente.

Forzado, pero eficiente

Abre todas las cajas fuertes.
Hay un total de 21 cajas fuertes repartidas por algunos capítulos del juego, principalmente en las que hay soldados enemigos. Para abrirlas tendrás que forzar su cerradura moviendo el joystick izquierdo hasta que encuentres un punto que hará vibrar el mando.

#sinfiltro

Saca una foto en 5 oportunidades de fotos
Ver trofeo Si no hay fotos, no ha pasado.

Si no hay fotos, no ha pasado

Saca una foto en todas las oportunidades de fotos.
Hay 28 de estas oportunidades. Las fotos se realizan desde puntos concretos. En algunos casos tendrás que realizar ciertas acciones para poder realizarlas, al igual que con las conversaciones opcionales. Están indicadas en la guía paso a paso.

Suvenir para nada es tontería

Encuentra un suvenir de Hoysala.
Ver trofeo ¡Te sales, reina!.

Échame un cable

Usa todas las tirolinas para atravesar la ciudad.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 2. En la parte final del capítulo tendrás que usar todos los cables que luces que verás por los tejados antes de llegar al río en el que acabará el capítulo.

Tu recompensa

Contempla las vistas desde lo alto del Imperio hoysala.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 4. Escala por la torre central y examina las puertas que verás en la parte superior. Cuando las hayas abierto todas escala por la que tiene una grieta para llegar a lo más alto de la torre y espera hasta que se desbloquee el trofeo.

Que no nos pillen

Despéñate con el coche en los Ghats occidentales.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 4. Nada más comenzar el capítulo conduce con el jeep para despeñarte con el acantilado.

Tú no has visto nada

Abre una caja fuerte con enemigos alrededor.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 4. Ve a cualquier zona con ruinas en las que haya enemigos y abre alguna caja fuerte. Cuando lo logres conseguirás el trofeo.

Ahora me ves...

Consigue salir del sigilo y volver a entrar en él con éxito.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 4. Ve a cualquier zona con ruinas en las que haya enemigos y deja que den la alarma antes de subir al jeep para escapar de la zona.

»

» 4x4x4

Derrota a 4 enemigos con el vehículo en 20 segundos.
Juega en el encuentro del capítulo 3 y atropella a los enemigos de la zona del lago y luego a dos más en la zona superior.

Tarzana

Colúmpiate 5 veces seguidas con el gancho sin tocar el suelo.
Juega en el capítulo 4. Ve a la zona en la que está la Caja fuerte 4 y colúmpiate de los 5 enganches que verás en la zona sin tocar el suelo.

Discreto como un ratoncillo

Entra en el fuerte del Tridente y llegar hasta la puerta sin que te vean.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 4. Ve hacia el fuerte que está en la zona sureste y una vez dentro avanza por la primera sección hasta activar el mecanismo que está al fondo sin que te vean.

Juego limpio

Supera las 3 pruebas del fuerte del Hacha sin reiniciar ningún tablero.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 4. En este capítulo tendrás que completar las tres pruebas del fuerte que está más al norte sin cometer fallos. En la guía paso a paso detallamos los pasos para hacerlo.

La mejor conductora del gremio

Conduce desde el grabado de Ganesh hasta lo alto de la cascada del fuerte del Tridente y vuelve en menos de 3 min.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 4. Conduce el jeep hasta el grabado de Ganesh y desde aquí deberás conducir hasta la catarata en la que está la Caja fuerte 6 y vuelve al grabado en menos de 3 minutos. Al final del capítulo 4, en la guía paso a paso, se detalla la ruta que debes seguir para completarlo. No pierdas la paciencia que se puede.

Teatro de sombras

Resuelve el puzle de sombras en un máximo de 10 movimientos.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 5. Durante este capítulo llegarás a una sala en la que debes completar el puzle de sombras. En la guía detallamos como completarlo con este requisito.

Marco Po-No

Juega en el agua de la presa de Halebidu.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 5. Avanza hasta completar el puzle de las sombras y cuando estés en el exterior date la vuelta para zambullirte en una zona con agua.

Con "C" de "catapum"

Derrota a 4 enemigos con una sola detonación de C4.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 6. Avanza hasta llegar a la torre y recoge todo el C4 que veas por la zona. Usa dos para destruir el vehículo blindado y luego corre a la zona superior de las escaleras para esperar la llegada de refuerzos enemigos. Lanza un par de C4 a la parte trasera del camión para acabar con los soldados.

¡Salto de bomba!

Ejecuta un salto impresionante desde el acantilado que hay cerca de las viejas vías de tren.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 8. Avanza hasta conseguir el Tesoro 3 y salta al lago que verás justo debajo.

La suerte te sonríe

Hazle una pregunta a la calavera pitonisa.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 8. Avanza hasta conseguir el Tesoro 8, abre el menú de coleccionables y examínalo.

Carreras de combate

Embiste 10 motocicletas.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 9. Al poco de avanzar serás perseguido por muchas motos, simplemente choca contra 10 de ellas.

Conducción temeraria

Hazte con 6 vehículos saltando sobre ellos y echando al conductor.
Para conseguirlo debes jugar en el capítulo 9. Según avances en el capítulo llegará un momento en el que no pararán de aparecer jeeps enemigos. Salta hacia ellos y golpea al conductor para robárselo.

Ten, ¡coge!

En el capítulo 9, destruye un vehículo usando un explosivo.
En el capítulo 9, usa cualquier tipo de explosivo que veas a lo largo del capítulo para destruir a los jeep enemigos que irán apareciendo.

Frazer, Chloe Frazer

Derrota a 5 enemigos seguidos sin que te detecten usando la pistola con silenciador.
Equípate cualquier pistola de mano que tenga silenciador y úsala para dispararles a la cabeza a los soldados que no lleven casco. Desactiva el apuntado automático para poder disparar a la cabeza.

Gatillo fácil

Derrota a 20 enemigos disparando sin apuntar.
Acaba con 20 enemigos de cualquier tipo y con cualquier tipo de arma disparando desde la cadera.

Quédate y reza

Derrota a 20 enemigos disparando sin apuntar a cubierto.
Cúbrete tras cualquier cobertura que veas y dispara a ciegas hasta eliminar a 20 enemigos.

Me quito el sombrero

Derriba a 10 enemigos blindados con ataques sigilosos tras quitarles el casco sin que te detecten.
Debes acercarte al enemigo blindado por la espalda y pulsar el botón de acción para quitarle el casco y luego acabar con él.

Demoledor real

Derrota a 20 enemigos con C4.
Ver trofeo Con "C" de "catapum".

Te vigilo

Marca a 30 enemigos.
Simplemente marca a un total de 30 enemigos.

Compinche

Realiza 10 derribos juntos con un compañero.
Debes luchar cuerpo a cuerpo contra los enemigos y con un poco de suerte tu compañera te ayudará a golpearles.

El muestrario

Derrota a 5 enemigos causándoles daño cuerpo a cuerpo, de arma de una mano y de arma larga a todos.
Usa cada tipo de muerte para derrotar al menos a 5 enemigos.

Si Vis Pacem Para Bellum

Usa todas las armas de fuego del juego.
Cada vez que acabes con un enemigo o abras una caja fuerte recoge el arma para añadirla al contador y úsala.

¿Llevabas la cuenta?

Derrota a un enemigo con la última bala de tu arma de una mano.
Vacía el cargador de tu arma de mano hasta que sólo te quede una bala y desactiva el apuntado automático. Finalmente busca a cualquier enemigo que no lleve casco y dispárale en la cabeza.

¿Y mi doble de acción?

Mantente un total de 30 segundos en el aire con el vehículo.
Simplemente conduce y realiza saltos hasta alcanzar los 30 segundos en el aire.

Dedos mágicos

Abre un candado con tres seguros en menos de 15 segundos.
Para conseguirlo sólo debes abrir un candado de tres cerraduras en menos de 15 segundos. La puerta roja que debes abrir durante el primer capítulo es un buen momento para intentarlo y quitártelo de encima cuanto antes. Y te servirá de entrenamiento.